

VIDEO GAME
MAGAZINE

ゲームスト

15 January, 1995 No.135

平成7年1月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第10巻第1号通巻第135号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST

1995

1.15

毎月15日・30日発売/特別定価

550yen

独占スクリーン!!
サイバーコマンド
パワー炸裂!怒濤の攻略
バーチャファイター2
真サムライスピリッツ
X-MEN

群やか爽やか痛快無比!
立ち止まらず突き進め!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94/豪血寺一族2
スーパーマッスルボマー/ギャラクシーファイト
ハッパルシンフォニー/バーチャコップ
ふよぶよ通/ガンバート/パワード ギア
ライトプリンガー/オペレーション ラグナロク
ドリフトアウト'94/V.R.
ニューゲームジャンクル
セガラリー チャンピオンシップ/
アイドル雀士スーチャーパイ!
クイズキング・オブ・ファイターズ/
超人学園コウカイザー/クイズ新様の野望2

タライアス外伝
鉄拳
エースドライバー

毛勝平俊也先生執筆巨編
龍虎の拳
コミック 第9回

特別付録!
X-MEN
マニュアル

は

初

じ

体

け

験

る

だ

感

覚

よ

パズルポブル

PUZZLE BOBBLE™

- 2P対戦・乱入対戦OK
- レバーとボタンだけの操作だからとっても簡単。
- ゲームは3回戦、先に2勝したプレイヤーの勝ち。



おなじみ「パブルン」と「ポブルン」が、
ヒリヤード感覚で楽しめる
アクションパズルゲームになって登場！
必勝テクニックで敵をやっつけて、
ストレスをはじき飛ばそう。



株式会社 **タイトー**®

〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP. 1994

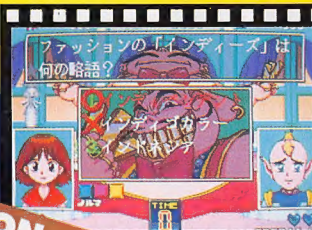
謎解きのスリルと 映画のロマンが合体。

ドラマチッククイズゲーム豪華3本立て、公開迫る。



3つの物語

今度のクイズはひと味違います。まずは、ドラマチックな映画を思わせる3つのストーリーの中から、お気に入りの1本を選び、そのストーリーを追いながらクイズに挑戦！さあ、席にお着きください。クイズシアターの開幕です。

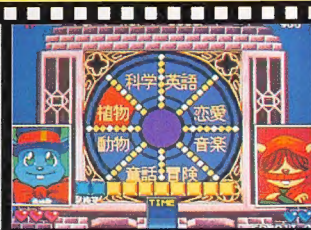


第1話「遙か銀河の愛」

おてんば地球人「民子」とドジなおガリー星人「ペコ」のハイパースペース・ラブコメディ。2人の恋のゆくえはいかに……!?

第2話「ラッツ・ストリート」

伝説の極上チーズを求めてドタバタを繰り広げる2匹の泥棒ネズミ「カール」と「マグリ」。はたして奪取計画は成功するのか……!?



PROGRAM

第3話「ムーン・クリスタル」

王国の平和を取り戻すために旅を続ける兄妹「ケン」と「ラン」。5つのムーンクリスタルを探す2人を待ち受けるものは……!?



ON AIR

- 2人同時プレイ&途中参加可能。
- 3話ともに全17ラウンド。
- 第1話で1つ、第2話・第3話で2つのボーナスゲーム。



サイバースレッドから1年、
新たなるバトルが始まる…

CYBER COMMAND

サイバーコマンド

©株ナムコ

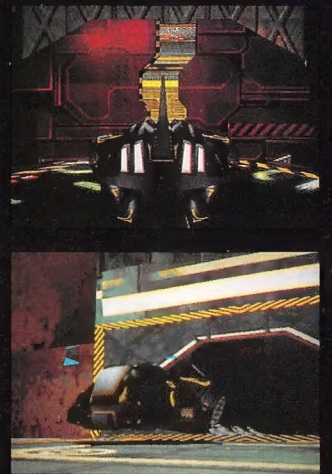
あのサイバースレッドがパワーアップして帰ってきた!
今度は、テクスチャーマッピングで、リアルグラフィックで登場!

担当：するする、K・K 雪風、DS1

スペースコロニー ウラヌス

時代は、西暦2068年、
直径6・24km、全長39・4
kmの円筒型の居住区と、両端
の工場部分および空港部分
からなる、建造中の宇宙に浮
かぶスペースコロニー「ウラ
ヌス」は、完成すると18万人
が定住する。最大規模の宇宙
植民地となる予定であった。

ウラヌスは、自己増殖人工
知能システム「ブラフマー」
によって、建造中からそのす
べてを集中コントロールされ



ていた。
「ブラフマー」は、機能別に
分けられた、5つのサブシス
テム(自己修復と建築担当の
ヴェスノ、生命維持と医療担
当のシータ、資源管理と物理
担当のナヘル、情報通信担当

のコトップ、保安警備担当の
ラーマ)から構成されており、
数億の端末センサー、手足
となる各種のサイバースレッ
ドを駆使し、ウラヌスの完成
後も、その守護神として、人
間に奉仕する予定であった。





PRESS BOTH BUTTONS TO ABORT



保安担当サブシステム ラーマの反乱

「ブラフマー」の保安担当サブシステム「ラーマ」は、ウラヌスが完成する直前に突然人間に対して反乱を起こし、ウラヌスを完全に支配しようとする行動を開始したのだ。ラーマはブラフマーをコントロールして地球との交信を絶ち、直接コントロールできるサイバースレッドを武装させてウラヌスの各所を制圧していった。



PRESS BOTH BUTTONS TO ABORT

暴走したラーマは、ウラヌスの軌道を地球との衝突コースに修正し、「自殺」を宣言した。

時間がない！ ラーマを 破壊せよ！

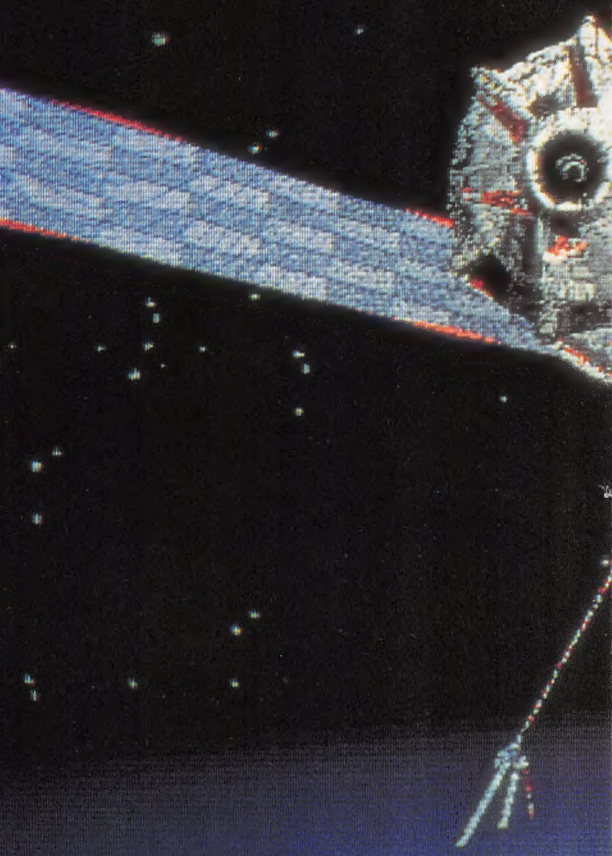
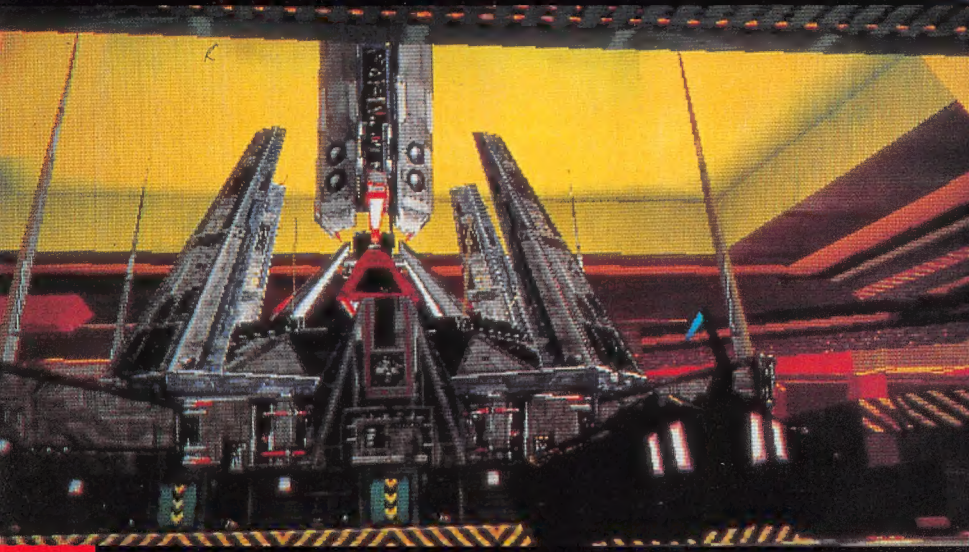
ウラヌスが地球に落下した場合、衝突地点が海上でも、津波で数千万人が、地上に落下した場合、はるかに多いレベル、億単位の犠牲者が発生し、さらに舞上がった煙と粉塵で氷河期が到来する。軌道を再修正できる猶予はあと5時間しかなかった。ウラヌス内には、数千人の建設作業員とその家族たちが生存しているため、核ミサイルによるウラヌスの破壊は不

可能であった。時間的な制約から大部隊による正面攻撃は間に合わない。残る手段は、少数精鋭のコマンド隊員による「ラーマ」破壊工作だけになった。

君はそのコマンド隊員の一人として破壊工作に参加し、「ラーマ」を破壊しなければならぬ。

果たして君の手でウラヌスと地球を救うことができるだろうか？ それともウラヌスが地球に激突するのか？

さあ、ピークルに乗り込み、「ラーマ」を破壊せよ！



「ウラヌス」激突まで あと5時間!

最新鋭の6機のサイバースレッド

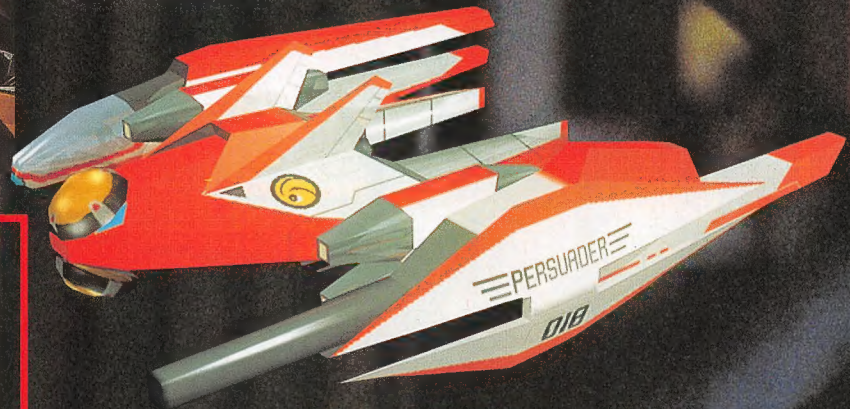
その標準さが
ウリだ!

パースウェイダーは移動速度、装甲、武装どれをとっても標準レベルの性能を持っている。

武装は5連装の標準的のミサイルを主武装に、副武装は相手のいる方向に、自動的に砲頭を向けてくれる自動照準バルカン。

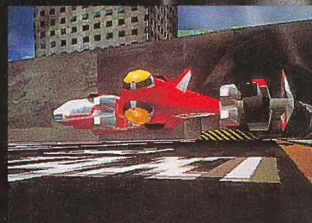
速度が遅すぎず、速すぎない。バルカンは自動でこの機体は誰が扱ってても操作しやすいはず。しかし、副武装を戦略的に使えば単純な機体ではない。サイバーコマンドでは標準 II 単純な戦術だけという公式は成立しない。

紅の追撃者



パースウェイダー

機体名	パースウェイダー
基本色	赤
種別	標準機
装甲	平均的
移動速度	平均的
主武装	5連装ミサイル(リロード中)
副武装	自動照準型バルカン(1基)
開発者Y氏のワンポイントアドバイス	誰もが扱いやすい機体です。これで操作に慣れては？



ワイルドベアと交戦中!

紫炎の妖刀



ムラサメ

機体名	ムラサメ
基本色	紫
種別	重畳機
装甲	厚い
移動速度	遅い
主武装	5連装ミサイル(連射可能)
副武装	ビームサーベル(充填式)
開発者Y氏のワンポイントアドバイス	ビームサーベルの使い方がポイント。ミサイルをなぎ払え!



敵は見るだけでもかなりの恐怖感を覚えるはずだ。



ビームサーベルを振りかざすムラサメ。

見かけよりもパワフル!
妖刀でなぎ払え!

四つ足の少し特殊な機体のムラサメ。ちゃんと足で歩行する。その姿はなかなか滑稽だ。歩行のため移動速度は遅いものの、その重装甲と重武装は油断できない。

武装は連続で発射可能なホーミングミサイルが主武装。かなり使える。副武装にはビームサーベルを装備しており、射程距離はないものの、威力があり、なんといっても相手のミサイルを撃ち落とせるのが最大の特徴。しかも、充填式なので、副武装に関しては補給の心配は無用だ。

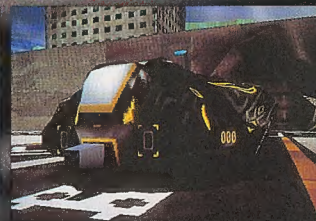
遠距離戦よりも接近戦を得意とするこの機体。相手のミサイルをビームサーベルで撃ち落としつつ接近、連続ミサイルで仕止めるというまさに妖刀を手にした武者の如き戦術がとれる。

スナイパー 漆黒の狙撃手



ブードゥー

機体名	ブードゥー
基本色	黒
種別	軽量機
装甲	やや薄い
移動速度	アンドロメダに次いで高速
主武装	5連装ミサイル(風力大、ホーミング弱)
副武装	猟犬ミサイル(自動追尾型)
開発者Y氏のワンポイントアドバイス	ヒットアンドアウェイを得意とする。狙撃型



この特殊な機体がブードゥー。

獲物を追いつめる
猟犬ミサイルが特徴

少し変わった形のブードゥー。装甲がやや薄いかわりに

パワー炸裂!怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?

ワイルドベアは、一目でわかる超重量級のビークルである。全機種中最新の武装と破壊力、フ厚い装甲を誇るが、移動速度がかなり遅くなってしまう。武装はその移動力を補うために、主武装は6連装の長距離ミサイルを搭載。しかもホーミング性能は全機種中No.1。それに副武装は至近距離戦になってしまった場合のために、回転バルカンを用意しており、発射すると掃射する形をとる。ホーミング性能が異常なくらいに高い。1マス隔てた場所に隠れた敵も遠距離から狙撃ができる。ジャミングも2秒以上。この時間はまさに相手にとって恐怖の時間となるだろう。

どつしり構えて
移動砲台となれ!

カスハルト 城塞の砲台



ワイルドベア

機体名	ワイルドベア
基本色	緑
種別	超重量機
装甲	最も厚い
移動速度	最も低速
主武装	6連装ミサイル(最強のホーミングと破壊力)
副武装	ガトリングバルカン(掃射型)
開発者Y氏のワンポイントアドバイス	遠距離からの砲撃が主体。敵の動きを予測することが重要



接近されたら要注意。敵はレーザーで確認しつつ戦え!

蒼き疾風



アンドロメダ

流れるような動きで
敵をかく乱せよ!

前作のブルーライトニングのように装甲を大幅に削ることによって最高の機動力を得た機体。

機体名	アンドロメダ
基本色	白
種別	超軽量機
装甲	最も薄い
移動速度	最高速
主武装	4連装ミサイル(リロード遅)
副武装	バルカン砲×2基(威力は最大)
開発者Y氏のワンポイントアドバイス	足を生かした高速戦が得意。どんなミサイルも的確な操作なら回避可能

これがアンドロメダの真姿。最高速になると可変するぞ!



白銀の勇者



ピースキーパー



機体名	ピースキーパー
基本色	銀色
種別	標準機
装甲	やや厚い
移動速度	平均的
主武装	5連装拡散ミサイル
副武装	バルカン砲×2基
開発者Y氏のワンポイントアドバイス	いかに敵に接近するかがポイント。5発のミサイルで敵ミサイルを相殺しよう

接近戦か中距離戦を制せ!

この機体をただの標準機にするかそれとも平和の番人にするかは君の腕次第といいたところだ。

アンドロメダに次ぐ機動力を得た。武装が特徴的で、主武装のミサイルはホーミング性能が最も劣るが、弾速が最速かつ射程が長い。副武装には猟犬ミサイルと呼ばれる兵器を持つ。猟犬ミサイルは、一発一発が独立して誘導するバルカンと考えてほしい。その機動性と機体の型は避けに利用し、猟犬ミサイルで敵を心理的、地理的に追いつめ、弾速の速い主武装でドドメを刺す。獲物を待てるハンターのような戦いとヒットアンドアウェイのスナイパーの戦術がとれる優秀機。しかし搭乗者の腕前がかなり問われる機体でもある。

最新鋭の「サイバースレッド」で「ラーム」の自爆を阻止せよ!

サイバーコマンド システム説明

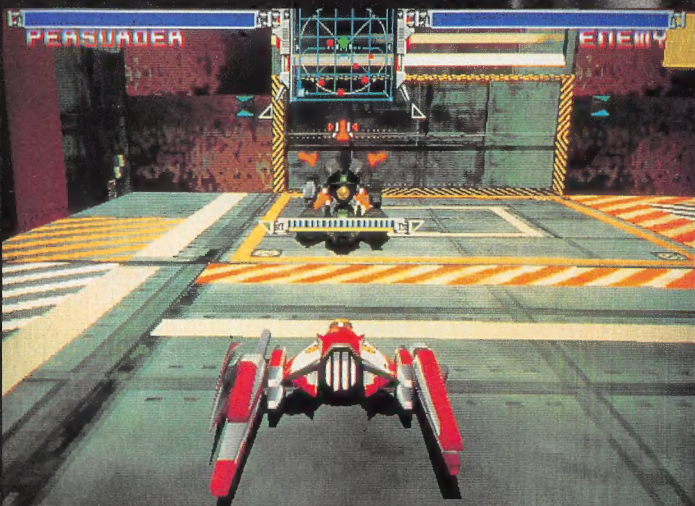
担当：DS1

スレッドから コマンドへ…… サイバー新機軸

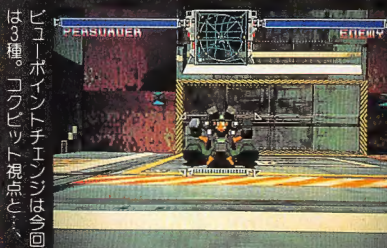
さて、ストーリーと各ビークルの紹介を見てもらったところで、ここでは基本操作と前作との変更点を中心としたシステムの説明をしよう。特に基本操作については、



敵を正面に見せて戦う。



ノーマルの視点。ほとんどの人はこの視点で戦う。

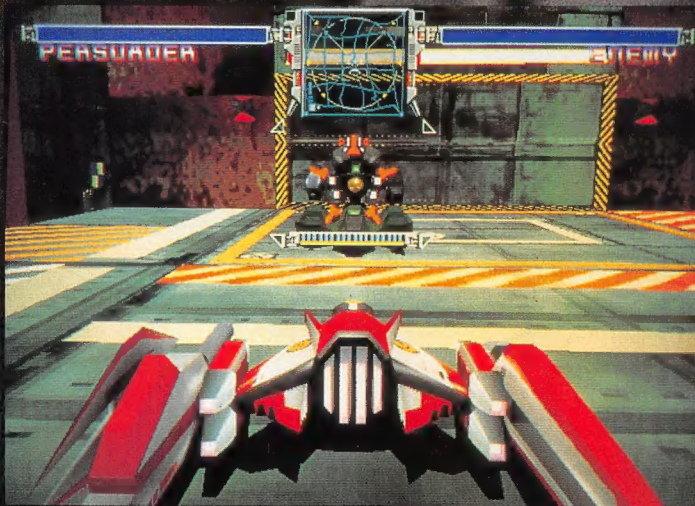


ビュースポイントチェンジは今回3種類。コフピット視点(上)。

サイバーにおける すべての操作の基本

サイバーコマンドの操作は、前作と同じく2本のレバーで

前作をプレイしていない人に見ておいてもらいたいポイントだ。レバーのこういった操作でビークルが動くのが、きちんと把握してほしい。



そして新たにビハインド視点が加わった。俯瞰からの視点だ。

すべての操作をすることになる。ビュースポイントチェンジは除く。
実際には敵を攻撃する時に、レバーについている2種類のボタンを使用するが、移動に関してはレバー操作だけなのでここでは意識しなくていい。まずは右下の図を見てもらいたい。
ビークルを操作する上で、最低限覚えてもらいたい動きは、おもに3つ。
●前進(または後退)
●横への平行移動(または斜めへの平行移動)
●回転
どんな上級者も、この3つの動きの組み合わせでビークルを操作している。サイバーは、特殊なレバー入力などが存在しないので、純粹に動きの確さが問われることになる訳だ。
なぜ具体的なシステムの説

明の前に、ここまで基本的な操作を強調するのかもしれない。いきあたりばったりの操作では、上達も難しい上に、サイバーの楽しさを知る前にプレイヤーがつまらなくなる危険性すらあるからだ。
常に3つの動きを頭に置いて、ビークルの姿勢制御にドライブゲーム並みの神経を使うようにしよう。

より一層洗練された システムの数々

それでは、おまちかねのシステム紹介に移るとしよう。

まず最初にプレイモードは前作のような初級〜上級ではなく、明確にCPU戦と対戦に分けられるようになった。CPU戦では、初期面でエアカンバットのように入力表示される。

一度でもプレイすれば、戦いの基本はつかめるはずだ。

※回転の速度は
↓でも↑でも、サイバーコマンドではほとんど変化ナシ。

回転・反時計回り



その場でまわる。

右後方へ平行移動



また、対戦では乱入対戦希望の有無を選択でき、両者が合意した時のみ通信対戦となる。

前進(両方とも前に倒す)



残り弾数に注意！
アイテムで補充せよ！
03' 38

40

パワー炸裂!怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?

サイバーコマンドは、前作のように、ミサイルとハルカンという装備で統一されているわけではなく、ミサイルでも弾速が速いもの、ホーミン

新たなビークルで 戦いに挑め

それは、キャラクター(ビークル)が完璧に個性化している点である。

このほかには、対戦で選べる地形(ステージ)が3種類になったこと、暗闇と霧などの環境設定がでなくなっただこと、そして地形から起伏のついたものがなくなっただこと、また、ここ書き連ねると、なんだかさみしい感じがするが、実はこの変更点を補って余りある特長が、サイバーコマンドにはあるのだ。

る。

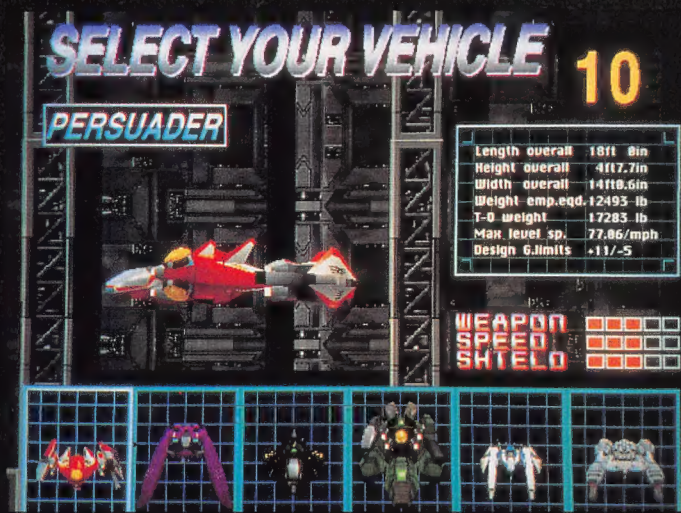
乱入対戦を希望しますか?

Yes!

No!

08

最初にどちらかを選択する。



ビークルは6種類から選ぶ。今回も同キャラ対戦可能。

ク力が強いもの、1回で5発分発射できるものと、同じ攻撃をする機種は1機たりともない。

そして、前回ハルカンホタンだった所は、副武装となっていてこれもビークルにより、自動追尾ハルカンや、レーザーソードなどの変化に富んだ装備になっている。

今回は副武装も弾数制限があり(一部キャラ除く)、ミサイル補充と同時に副武装も補充される。

戦いは、より戦略的 要素を持ちはじめた サイバースレッドからの変 更点で、目を引くもう一つの ものは、3本勝負2本先取か ら、1本勝負になったことだ (5本まで設定可能)。

それに伴って、シールドの量も大幅にアップしている。実際のプレイでは、前作で3

次世代対戦ゲームを ぜひともプレイしよう

ジャミングレーダーなどの

本フルに戦ったくらいは時間感覚ではないだろうか(逃げの戦法を使いまくるのなら話はまた別だが)。

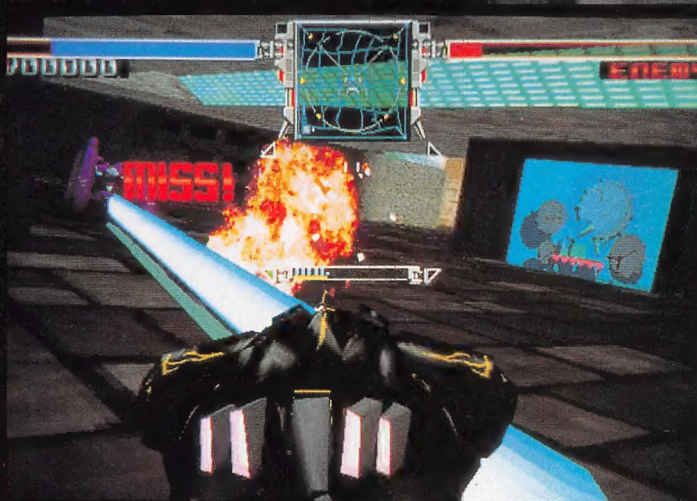
とにかく一試合が長く、シールド量も増えたので、ミサイルの消費が激しく積極的にミサイルを取りにいかなければならぬ。

ミサイルは、ミサイルコンテナを取れば補充されるがハルカンやミサイルなどでコンテナを破壊して、中身を取れば1回の補充でミサイルも副武装も通常の倍の量が補充される。そういった特殊な取り方もできる上に、敵ミサイルを破壊していないコンテナを防ぐこともできる。

ただし、コンテナはミサイルのみで他のアイテムはサイバーコマンドには存在しない。



ムラサメのレーザーソードは高性能な副武装だ!!



ジャミングは、相手の位置とミサイルコンテナの位置を見失わせる(レーダーに注目)。

アイテムはなくなったが、今回は各ビークルがそれぞれ

動的にジャミングをかけている設定となっている。

ジャミングの強さはビークルによって違うが、一定時間おきに相手のレーダーを狂わせる働きを持つ。

以上がなりサツとはあるが、サイバースレッドとの変更点を挙げてみた。

次号からの攻略では、今号以上に細かく解説していくので期待してもらいたい。

読者の中には「グラフィックがきれいになっただけでしょ?」あるいは「やることはサイバースレッドと変わらないんじゃないの?」そんなネガティブな見方をする者も、少なからずいるのではないだろうか。

そんなイメージを持っていてる人は、一度でもプレイしてほしい。サイバーコマンドの完成度の高さに、そんなイメージは払拭されるはずだ。

5キャラ分の
継承技
すべてを公開!



Virtua Fighter 2

©SEGA

担当：VF2チーム 隊長雪風

情報満載のゲームス
トパーチャ2ページ。
今、継承技を大公開す
るワケだが突然の寸
止めでも5キャラ
分は完全にフロッピー
すぜ!

キャラ別に入る前に 継承技に関すること

キャラ別の前にまずまとめてみよう!

担当：K・K・雪風



今回のは5キャラのみ、でも少し
他キャラも触れちゃおう。

発売後約半月、そろそろ君の
家の近くのゲーセンにも入荷
したのでは?
今回は前作から引き継がれ
ている技「継承技」を5キャラ
分公開しよう。
まず、その5キャラたちの、
継承技についての相違点を
色々な視点でまごめていこ
う。

継承技について① 相変わらずな技

大抵の技がそうだが、基本
的に特殊技の性能は実に変化
してないものが多い。
例としては技の隙に1で多
用した④や連続技の④④④
(キラーにより連発などの技
がそれだ)。

これらの技のように使い方
がまったく同じものもあるの



隙のある技のあとに④を入れ、



④をつなぐ。この連続は健健。

てーと比べてみまう。

継承技について② グラフィックが変わった技

やはり、2になってより人
間的に動かすためとかこのキ
ャラの拳法にはこの技のほう
が...といった理由からかなり

継承技について③ 判定面が変化した技



闘撃連のレックスライサーも入
間らしい動きへ。

グラフィックが変更された
のにもない判定面が変化し
た技もある。攻撃判定かどこ
かを知ることは攻め、守りに
おいてかなり重要なことなの
で自分のキャラを知るだけで
なく、他キャラの技も覚えよ
う。

の技が変更されている。
例としては、今回掲載して
ないがサラ、ジャッキーのレ
ックスライサーなどは前者の、
アキラの④④は後者の理由か



アキラの④④は2発目が違う。

主に中段攻撃へ変更された
ものも多く、主だったものは
水車蹴りなどのサマーソルト
系と背転蹴りなどのバク転サマ
ー系である。
その他、カゲの旋蹴りやラ
ウ、バイの腿登裏旋脚なども
中段攻撃(間合い、キャラに
よる)に変更されているので
使いやすい。

このように判定面が変化し
た技が結構多い。キャラ別べ
ージで5キャラ分しっかり覚
えよう。



サマーも中段へ、かなり使える。

パワー炸裂!怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?

起き上がり コマンド一覧表

コマンド入力	行動
何もしない	その場で起き上がる
KKK...	その場で起き上がり 上段蹴りを出す
↓に入れながら KKK	その場で起き上がり 下段蹴りを出す
GGG...	横転して起き上がる
GGの後にKKK...	横転後、起き上がり 上段蹴りを出す
GGの後に↓KKK...	横転後、起き上がり 下段蹴りを出す
相手がいる方向と 逆に入力	回転起き上がり
回転起き上がり中 KKK...	回転後、上段蹴り
回転起き上がり中 ↓KKK	回転後、下段蹴り
↓に入れっぱなし	ヘッドスプリング

※頭の位置やうつむせ、あお向けなど状態によって技が変化する。

VF2といえは起き上がりというくらい重要な起き上りのコマンド入力についてここでは少し深く説明して

起き上がり時のコマンド入力

VF2のコマンド入力特集 起き上がり時のコマンド入力

選択肢が多い分、これの入力も大きく変わりました。

攻撃を出せるようになった。



回転してから...

VF2では1になかったよ
うな起き上がりがかなりあり、それに伴って、新しい入力方法も必要となってきている。主にVF2で追加されたものは起き上がり攻撃である。起き上がり攻撃とは表①にあるように4つの基本となる起き上がり動作中に、上段に



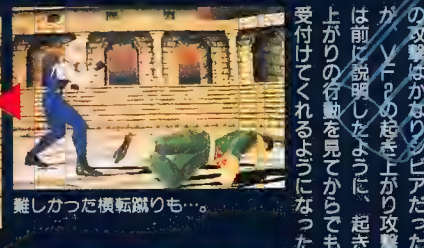
スプラッシュを決められても



スプラッシュを決められても



スプラッシュを決められても



難しかった横転蹴りも...

VF2での起き上がり入力

1-7の起き上がり入力の差は次の通りである。

●タフな回復が少し早い
●起き上がり攻撃をする際の受付時間が長くなっている。
また、ダウン回復についても、技と状態によって異なるが前作では回避ができなかったスプラッシュ後の小ダウン攻撃もかわせるくらいにダウン回復が早くなっている。なにこれとも勘めないのがVF2の起き上がりだ。次に受付時間についてだが、前作の横転からの攻撃はかなりシビアだったがVF2の起き上がり攻撃は前に説明したように、起き上りの行動を見てからでも受け付けてくれるようになった。

ということだ。

いとあわれなり 消滅技について

「こんなの使わないよ」君のそのひとことがあの技をこの技をVF2から消してしまったのだよ。

消えちまったよ 消滅した技たち

プレイしてみても気が付いた人もいると思う。VF2では1にあったすべての技が継承されているというのではないから、まったく使えないからという理由で技が消えてしまったというものがほとんどである。



スプラッシュを決められても



スプラッシュを決められても

プレイしてみても気が付いた人もいると思う。VF2では1にあったすべての技が継承されているというのではないから、まったく使えないからという理由で技が消えてしまったというものがほとんどである。

しまったのだろうか。
●離脱系 (バク転) 1回からバク転蹴り
●コンボ始動ジャブ系 (2回からの連系も)
の2系統の技たちだ。まず離脱系は、1回という入力だけで一度バク転をしてから自動的にバク転蹴りを出す技で、名称を変えて、ラウ、パイのほか、サウ、リヤッキ、カウが持っていた。しかし、利用価値がないことから消滅させられてしまったようだ。次にコンボ始動ジャブ系とはアキフなどの(向)向(向)というコンボ系(向)向(向)の技を保持しないキャラ(向)向(向)のジャブを出した後や(向)向(向)などを入力するなどの散漫な連撃系の技が出たというもの。サウ、ラウ、パイ、リヤッキにも存在していたこの技。マイナーなものではあったが上級者には広く愛されていたのだが、これも消滅した。開発者もこの技にひまっとなら思入れがある、残しておいてくれるかも。その答えはVF2のメモリーのみが知る。

バーチャファイター入門 短期集中 投げがウソのように上達するコーナー

あやしげなタイトルだが、VF1年生が誰でも悩む投げについて一気に説明するぜ!
担当：K・K雪風

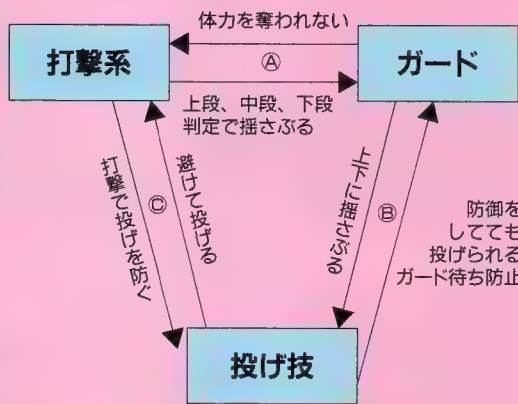
VF投げ理論① 投げはVFの 攻防を変える

まず、投げ技というものがVFでどのような存在をしているのか。その定義付けから始めよう。

VFの攻撃方法は殴る蹴るなどが主体の打撃系が基本となっている。VFでは他のゲームにあるような削り技(大

ハチャ2からプレイしようかなと思っている人をサポートする「バーチャ入門」。今回は、読者から最も質問が多かった「投げ技」について説明していこう。

図①打撃系と投げ、ガードの関係



●投げができない人はAの攻防のみ



特殊技をガードしても体力は削られない。

ダメージではないがガードしていても体力が奪える技のことを。(例)ストIIの波動拳がない。そのため、もしガードが完璧な人なら互いにノーマルで試合が終了してしまう(図①のAのように)。



このようにVFの投げ技は対戦の攻防において重要な役割を持っているのだ。投げ技ができない人は、投げ技を使える人にとっては力不足だぞ。

重要性を理解したところで次は投げ技の属性と条件を説明しておこう。

まず、投げ技の威力は大きく分けて基本投げと特殊投げに分けられ、さらに相手の状態に合わせてそれぞれが異なる。

- ①対立状態投げ技
- ②対しゃがみ投げ技
- ③背後からの投げ技
- ④当て身投げ技

の4つに分類されている。たいていの投げ技は①に相当し、相手が立っている状態のみ投げる事ができる。

は、投げが上手い人やガードする相手のみを投げる技、⑤は向ら方の膝で相手の背後をくった時に投げる技。基本的にしゃがみ、立ちの状態は関係がない。新技は別だ。

④はハイキック、燕旋廻脚などがそれに当たる。この系統は相手のなにかの攻撃を受け、必死で投げる技なので、他の投げ技と異なり、相手の技が掛かる時から攻撃判定が出るまでに入力する必要がある。

VF投げ理論 投げの性質を覚えよう



パイの燕旋廻脚は当て身系に属する。

このように投げ技と一言にいてもいろいろあるのだ。自分のキャラが使う投げ技どれかしっかりと覚えよう。

投げ技上達法① 実際に 投げてみよう

●第一段階(テイクを投げる)

まず、何もしていない相手に投げてみよう。思いっきり近づいて、①②③か自分のキャラのコマンド投げを入れてみよう。とりあえず投げられるはず。ここでは投げの間合いを覚えてほしい。



基本投げは入力力が最も楽だ。



この間合いは、4m、これを基準にしよう。

投げ間合いに近づけて理解したら次のステップに進もう。

●第二段階

④を覚えて投げる

次のステップは少し実戦向。相手に④または⑤などの上段攻撃をしてもいい。それをしゃがんで避けてそれが

この間合いは、4m、これを基準にしよう。

投げ間合いに近づけて理解したら次のステップに進もう。

●第二段階

④を覚えて投げる

次のステップは少し実戦向。相手に④または⑤などの上段攻撃をしてもいい。それをしゃがんで避けてそれが

パワー炸裂!怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?

ら投げを狙ってみよう。
ここでポイントとなるのは



まず上段攻撃を避けてから、



一度立っておき、



尻りを投げる。ちなみにカケの
◎+◎はしゃがんでいてもOK。
◎+◎+◎はこれ。

相手の上段攻撃の尻りグラフィックを投げるというところ。最初技の出始めは投げられないと説明したが、攻撃判定が出た後の尻りグラフィックが投げる事ができる。これは相手は反撃不可能なので狙うしかない、次にポイントとなるのは決してしゃがんだ状態でコマンド入力しないことだ。しゃがんでから投げるので最も投げやすいのは基本投げの◎+◎だ。この基本投げは前作(VF1)では、自分がしゃがんだ状態からでも投げることは可能だった。しかし、2ではキャラにより様々な投げ技がある。アキラの◎+◎はそれに相対し、カゲの◎+◎はしゃがんでもOK。自キャラの投げがどうかチェックしてみよう。

実戦で 使える投げ方

アキラの投げられるようになったかな?次はいよいよ実戦で使える投げの狙い方について説明しよう。

美観的かつ使える投げ方。下の写真ぐらいの距離から一気に、を人力し近づいたら投げを入力するだけ。意外と使える。◎+◎の基本投げは楽勝だがコマンド投げとなる◎+◎+◎のようなら、むしろ少し難しい。ハイのよう

アキラの投げられるようになったかな?次はいよいよ実戦で使える投げの狙い方について説明しよう。

アキラの投げられるようになったかな?次はいよいよ実戦で使える投げの狙い方について説明しよう。

アキラの投げられるようになったかな?次はいよいよ実戦で使える投げの狙い方について説明しよう。

アキラの投げられるようになったかな?次はいよいよ実戦で使える投げの狙い方について説明しよう。

アキラの投げられるようになったかな?次はいよいよ実戦で使える投げの狙い方について説明しよう。

アキラの投げられるようになったかな?次はいよいよ実戦で使える投げの狙い方について説明しよう。



この距離をダッシュで縮めておいて...

見切り投げを 覚えよ

最も難しく、最も実戦で有効な投げ方を最後に伝授しよう。

この投げ方は他キャラの技の間合いを覚えなくてはならず、かなりの練習が必要だ。以上でこのコーナーを終了するが、投げ以外にも質問を募集した。

最も難しく、最も実戦で有効な投げ方を最後に伝授しよう。

この投げ方は他キャラの技の間合いを覚えなくてはならず、かなりの練習が必要だ。以上でこのコーナーを終了するが、投げ以外にも質問を募集した。



復帰と同時に投げる。



打撃系を当ててから、



投げる!



すぐダッシュで近づき...



バックダッシュで技をよけ...

バックダッシュやダッシュの距離は◎ボタンを使用していることでかわし、すぐダッシュして近づき、相手が技の尻りモーションで硬直しているうちに投げてしまおう。相手の技によるが、バックダッシュでよけるということが非常に難しい。技によってバックダッシュの距離を変えて最小限の距離で避けておく必要がある。

パーチャファイターはよろけや、技を受けているガード状態を投げることはできない。そのため、相手が回復したと同時に狙わなくてはいけない。前作ではウルフ、シエフリーが◎や◎を当ててからスプラッシュを狙うのが代表的。2は、モーションが増えたために狙いにくくはなったが、一応は使える。

バックダッシュやダッシュの距離は◎ボタンを使用していることでかわし、すぐダッシュして近づき、相手が技の尻りモーションで硬直しているうちに投げてしまおう。相手の技によるが、バックダッシュでよけるということが非常に難しい。技によってバックダッシュの距離を変えて最小限の距離で避けておく必要がある。

VF2の新システムをデモに見る… アドバタイズが語るバーチャ2

何げないデモにVF2の新システムが隠されていた！ それらを徹底検証！

担当：K・K 雪風

バーチャ2では、1にない新技をはじめ、新システムも数多く隠されている。ゲーム中ではなかなか出せないが、実はデモ中に新技、新システムの一部が隠されていた。そのひとつを徹底検証していこう。

アドバタイズ検証① パイの背後移動



そして同時に燕旋騰。美しい。



後へと着地…。



しゃがんでいるラウの背中に手を付き、

よつぱらパイの背後へと回り込み、着地と同時に燕旋騰でラウの足元をすくひ、パイはゆっくりと立ち上がる。この動作はただ単に美しい

アドバタイズ検証② サラの投げ受け流し

1回目には画面が切り替わり、ラウとサラが登場。ラウがサラを基本投げで投げようとしたところ、サラが空中で体勢を変化させ、見事に着地。そして驚くラウに対してコンボサマーソルトを決める。

ただでなく、新しい戦術が考えられる。まずこの技が真後に回るだけの技だとすると、背後攻撃が強化された。で、何の意味があるの？ と考えて人は、真のハイブリッドにはない。上を見てもパイが着地して燕旋騰を出そうとする。ラウの背後が露出されているではないか？ という意味を持つ。この技は君たちの想像にまかせよう。コマンド条件については秘密。



そして反撃だ。



しかし、空中で体を返して見事着地！



ラウに投げられるサラ。絶体絶命か？

前にも触れたように、VF2では投げを受け流すというものが存在する。そのうちのひとつといえる。君もアミュメントセンターで何度か勝手にやったことがあるのではないかな？

条件はコマンドについて説明はしないが、この投げを受け流すという新システムを持つという点。

このデモ中の投げ受け流しは受け流した後、お互いが正面を向いているが、投げ技によつては背後に回つたりすることもあつた。コマンドの攻防

アドバタイズ検証③ ジェフリーの頭突き



画面が切り換わり、さらにチョーパン！



ウルフをつかみ、ヘッドバットを2回出し

も、かなりありそうだが、1回目に画面が切り替わる

と、ジェフリーを下から上に昇らせて登場、対峙するウルフの頭部をつかみかきりヘッドバットを一回、間髪入れずに2、3回と決めていく。3回目をくわつた時点でウルフは力なく倒れ、ジェフリーが映る。

パワー炸裂!怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?



投げの一歩を止めず

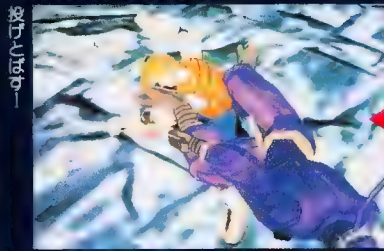


リオンの統制を受け止めて

次にリオンが正面から映りカゲに統制を当てようとする。カゲはその腕をつかみ、引きつけつつ手首の関節を決め、テコの原理でリオンを思いのままに投げ飛ばしてしまふ。

アドバタイズ模範⑤ カゲ、リオンの 投げ合い

これはジェフリーの新技と考えられる。インストパネル上にもヘッドバットという技が書いてあるが、これは相手をつかまないので別の技のようた。同じでもジェフリーらしく、力強く、ワイルドな技だ。ジェフリー使いの人はなんとしてもコマンドを見つけて、1試合に1回は決めてやるべし。



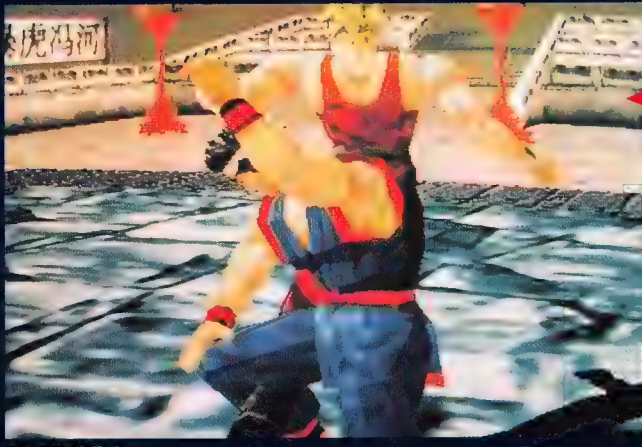
投げと受け



引き込んでから

リモミ状にフック跳んでいく。手を引きつづくとそこから、の技を返し技?と思える人々。なるかもしれないが、カゲが攻撃してきていまいの、こつやら遣うよまた。それにしても

この技は完全にパイの燕旋、櫻柳のような逸なというところが分かる。統制のほかにと、この技は、勢がまだある。よやくカゲも乗術らしい技を体得したようだ。返し技はほかのキャラ、持っているらしい。全キャラではないのだが。さて、この投げのお返しとばかりに今度はリオンがカゲの腕をとり、一気に引き上げてカゲの体を崩し、そこへ振りかぶるように腕を当てながら、その勢を跳躍して相手を投げつけるとは。投げられたカゲは、キリモミ状にフック跳んでいく。



そして鉄山靠!



体をすり返して背後に回る...

舜帝の套路が終了すると、アラの超ドアップが入り、ジャッキーに対して裡門頂肘を出し、ジャッキーをよろけさせる。そしてすぐの右腕を、サツとジャッキーの右腕をとり引きつけ、そのまま背後へと回り込む。少しハランスがとれずにいるジャッキーに対

アドバタイズ模範⑥ アキラの 体崩し鉄山靠

も小さいリオンからは想像できないような、ダイナミックな投げだ。

実はただ套路を披露しているだけに見えるが、舜帝も自分の新技をちよこつとだけ見せているぞー舜帝使いの人は

アドバタイズ模範⑦ 舜帝にも注目

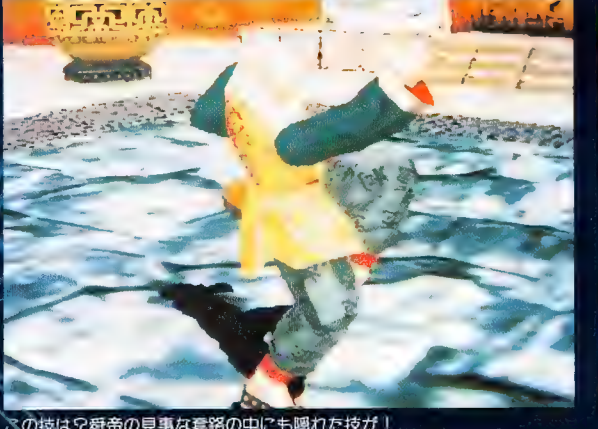
して容赦なく背後から鉄山靠を決めていく。そして力なくジャッキーは倒れていく。まず、裡門頂肘で相手をよろけさせている点が新システムのひとつ。これについては前号で説明しておいたはず。注目すべきは手を引き、背後をとったところにある。これが崩しと呼ばれる技であることは、一目瞭然である。この技を細かく見ると背後に回り込んだ後、相手との距離が鶴子穿林よりも離れない。これは非常に使えそう。ちなみにこの技はCPUがかなり使ってくる。連携としては鉄山靠や連環腿などがあるようだ。



アキラのドアップ。1Pを押しているところに裕氏の名が...

見逃すな! 以上このコーナーを終了するまでに、かがねらたが、まだ見ぬ新技、新システムはこのほかにもまだまだ隠されているぞーさすがVF2-1奥が深いぜ。

ちなみにデキ中1Pか、Pボタンを押せばなしにしてると、スタマロールが始まる。その中には鈴木裕氏の名はもちろんだ、なんと奥の枝老師の名もあるぞーこれが必見だ!



この技は?舜帝の見事な套路の中にも隠れた技!

最弱から
最強か!?



影丸

VF2での中段攻撃の数は1と比べると
考えられないほど増えているぞ。

担当：道産子T.S

みんな
VF2を
PLAYしよう

では、VF1で闘ってたときによく使っていた技がVF2ではどう使えるのかを、簡単に説明していこうと思う。

●葉重ね
VF1で一番使う技と言ってもいい技。
葉重ねという技は、相手のスキや返し技のときによく使われる。ジャンプのようなパンチを1発出してからすぐに中段蹴りを出すスキのない連続攻撃である。

VF1では中段蹴りを1発出した後、葉重ねを使っていた。葉重ねは1発目のパンチが当たると必ず、2発目も同時に相手はダウンするのである。

しかし、相手がしゃがんでいたりときに技を出した場合、2発目のキックが上段攻撃なのでスカってしまっ、絶好の投げチャンスになってしまふのだ。この技は立っている



あんなに立っただけ出しちゃった。

相手にだけ出したほうがいい。

●散弾裏蹴り (P)(P)(K)
パンチを3連続してから見た目は中段の回り蹴りなのだが最後の蹴りで上段になる。VF1では、あまり使われなかった散弾裏蹴りだが、VF2ではその散弾裏蹴りも、最後の蹴りが元々目の通りの中段攻撃になっている。これももう相手にしゃがまれても、蹴りの内できえるようになった。

だが、この回り蹴り、当たればさすが、カウンターのな



散弾裏蹴りは、立ってる相手に当たれば、ダウンする。

VF1で唯一使ったのが弧延落で、投げたあとに散弾裏蹴りでリングアウトを狙う方法。VF2でも同じことのできるの覚えておこう。

●散弾風神脚 (P)(P)(K)
技の名もカッコイイがこの技そのものもカッコイイ散弾風神脚。
この技はパンチ3発発からサマーソルトといったVF1でもよく使った技の一つでもある。

散弾風神脚は葉重ねとは違

カゲ

葉重ね	(P)(K)
烈掌	(P)(P)
烈掌脚	(P)(P)(K)
散弾撃	(P)(P)(P)
散弾裏蹴り	(P)(P)(P)(K)
散弾風神脚	(P)(P)(P)(K)
肘打ち	(P)
浮身蹴り	(K)
流影脚	(K)
旋風蹴り	(K)
水車蹴り	(K)+(P)
旋蹴り	(K)+(P)
回転地掃り脚	(K)
後転地掃り脚	(K)
雷龍飛翔脚	(P)+(K)+(P)
太刀	(敵近) (P)+(P)
葉裏霞	(敵背) (P)+(P)
弧延落	(敵近) (P)
刀霞	(敵近) (P)+(K)+(P)
影霞	(敵近) (P)(P)



<らうとは、知らずに...

いてダウンはしないのだ。VF1よりは使えるが、F2ではどこまで使える技かはまたわからない。

って、1発目のパンチが当たっても最後のサマーソルトキックまでは当たらなかったりする。これに相手はしゃがむか、しゃがみながらパンチを出すと、3発目のパンチとサマーソルト間に投げ技も入れられたりしたが、やはりVF2では変わっていた。

例えば、相手のキャラにもよるがパンチが1発当たれば、散弾風神脚の蹴りがVF1にも増しているのがマスターしてほしい技の一つである。

●流影脚 (P)(P)
VF1をやっていた読者の人たちは、相手がダウンしたときによく使っていた技だ

ただし、攻撃しようとしてるときが肘打ちのチャンスだ。このように肘打ちは使い方の一つでもあるので、覚えておいてほしい。



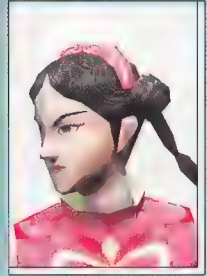
オラ、オラ、オラ!

●肘打ち (P)
VF1では影丸は弱かった。それは中段攻撃が2つしかないからである。その一つが肘打ち。

VF1ではその肘打ちも、防御されたり、当たってもすぐ(P)(K)などで反撃されていた。相手が技を出そうとしたとき、肘打ちがカウンターで当たったときだけ、ダウンさせられたのだ。

しかし、VF2での肘打ちはVF1とは違って少し強くなっている。

例えば相手がしゃがんでいるとき肘を当てると、よるめいなりして反撃されなくなり、逆に攻撃できるようなっている。VF1では、考えられないくらい強くなっている。とにかく、相手がしゃが



「迎撃派」
宣言!!

パイ・チェン

VF2から新たに得た技、継承された技・現在、公開可能な範囲でパイの攻め方を構築してみよう。

攻略：FRS-N.O

VF1から
継承された
技の変更点、
使い方を探る

VF1にあった特殊技の中で真旋風(○◎◎)とダツシユコンピネーション(◎◎◎)シリーズがVF2では削除された。その他はすべてVF1から継承されている。ここでは、VF1と違い、使われる技を挙げてみる。

●連環轉身掃脚
判定が上・上・上・下なため、VF2では、上・上・上・下な判定でガード時間短縮し、必ずしもガードされない。また、ガードされると、ガード時間が短縮し、ガードされない。また、ガードされると、ガード時間が短縮し、ガードされない。

●連環轉身掃脚
判定が上・上・上・下なため、VF2では、上・上・上・下な判定でガード時間短縮し、必ずしもガードされない。また、ガードされると、ガード時間が短縮し、ガードされない。

●連環轉身掃脚
判定が上・上・上・下なため、VF2では、上・上・上・下な判定でガード時間短縮し、必ずしもガードされない。また、ガードされると、ガード時間が短縮し、ガードされない。

●連環轉身掃脚
最後の背転脚部分が、完全に中段攻撃となった。このため、連環轉身掃脚との併用で一応二択をせまる事ができる。ただし、◎◎◎と当てていると間合いの関係上、二択



完全に中段。しゃがみガードしている相手には、リット、ダウンを奪える。

●連環轉身掃脚
完全に中段。しゃがみガードしている相手には、リット、ダウンを奪える。

やがみグラフィックを表示させなくても出せる。しゃがみ判定になったときにすぐレバーから手を離すようにすると出しやすい。



少し離れた相手に有効。屈身しておいて見切られないようにしましょう。

この技は、VF1の「連環轉身掃脚」の判定が上・上・上・下なため、VF2では、上・上・上・下な判定でガード時間短縮し、必ずしもガードされない。また、ガードされると、ガード時間が短縮し、ガードされない。

●連環轉身掃脚
判定が上・上・上・下なため、VF2では、上・上・上・下な判定でガード時間短縮し、必ずしもガードされない。また、ガードされると、ガード時間が短縮し、ガードされない。



◎が間に合わないようなときはコシだけ!!

また、他キャラでガードするよりも、この技でガードする方が、ガード時間が短縮し、ガードされない。また、ガードされると、ガード時間が短縮し、ガードされない。

●連環轉身掃脚
判定が上・上・上・下なため、VF2では、上・上・上・下な判定でガード時間短縮し、必ずしもガードされない。また、ガードされると、ガード時間が短縮し、ガードされない。

連拳腿	◎◎
連拳	◎◎
双拳旋風腿	◎◎◎
雷撃拳	◎◎◎
連環轉身脚	◎◎◎◎
連環轉身掃脚	◎◎◎◎
連環背転脚	◎◎◎◎
連拳旋風牙	◎ (ヒット後) ◎+◎
連拳燕旋蹴	◎ (ヒット後) ◎+◎
旋風牙	◎+◎
燕旋蹴	◎+◎
腿登真旋脚	(しゃがみ→立ち) ◎
背転脚	◎◎
雷陰拳打	(敵ダウン時) ◎◎
轉身撲倒	(敵近) ◎+◎
旋風燕陣	(敵近) ◎◎◎
天地頭落	(敵近) ◎◎◎
倒身陰拳	(敵近) ◎◎◎+◎
螺旋投拳	(敵上◎入力時) ◎◎
燕旋舞柳	(敵上◎入力時) ◎◎



実は他入力での「雷陰拳」の技をこけるようになります。



屈身が腿登真旋脚の布石に...

パイ・チェン
基本戦法

パイはその素早さを生かすべく、前後ダツシユに屈身して常に相手の技をかわせるように動かす。ただし、ダツシユ中に◎ボタンを押すのみで、それはダツシユを止めるのみで、屈身は、腿登真旋脚を出しやすくするため。VF2では中段攻撃が実に加えられたため、しゃがみガードオンリーは危

インストの
技は強い!!

いわゆる、「隠し技」と呼ばれる技はパイの場合はほとんどつかある。これらは次号以降に公開されていくが、ハッキリ言ってしまうと現状の新技コマンドだけでかなり闘える。それだけ、インストレベルの新技が強いということだが、ここでは現在公開可能な技のみで対戦攻略をしてみたいと思う。すべての技が出そろったときにはもう一回完全版をお送りするが、その日が来るまでは現状の技を使いこなしてほしい。

る人は気付がないのが難点かとられた本人は目を丸くしてビックリするだろうけど、このコマンドは次号以降で...

パワー炸裂!怒涛の攻殻 君は限界をこえられるか?



「ガキーンッ!!」もちろん連続技。



中段キックをしゃがみガードに当たったら

中段蹴りは、相手がしゃがみガードでくらった場合、よろけてくれる。こういうときはすぐ高蹴腿(レバーニューtral)を出せば連続でつ

しゃがみパンチ(マ)には、飛燕単脚で対抗。



険だ。中間合いは、しゃがみキック、しゃがみパンチ、中段蹴りが有効。すぐにしゃがみパンチで追い払おうとする相手には、今回ジャンプ攻撃つまり飛燕単脚が強い(素直に飛燕烈脚でもいいが、単脚のほうが体勢を整えやすい)。



浮いた相手に連続転身掃脚の4段。



中段キックガカウンターヒット!!

なかり、吹っ飛ばすことができ。この中段蹴りが転身掃脚がオールヒットする。また、この中段蹴りがカウンターでヒットした場合、相手の浮いたのを検認してからも間に合うので、このコンボネ



「笑いつ!!」



「立ちたむね」



「立ちなさいよ」

ーションはせひ会得してほしい。これができるとできないとはパイの戦闘力は大幅に変わってくるぞ。つぎに、もっと近付いたときの近距離での攻防だが、ここで新技の穿冲拳の出番だ。しゃがんでガードしている相

ま、しゃがみパンチのものは強くないし、下段系の技には効かないが、上段系の技やキック系をカウンターで打ち返すのには重宝する。だから穿冲拳のとどこ間合以上近づいたときは、まさに



実はカウンター技だったりする。

さて、VFIのインストをここで思い出してもらおう。「格闘スタイル」迎撃タイプとパイのところに書いてある。実は、VFIのパイはまさに迎撃という言葉がピッタリのキャラなのだ。それが高蹴腿。実はこの技攻撃判定が出るのが非常に早く、カウンターをとりやすいのだ。ちょうどしゃがみキーのダッシュハンマーの簡易版と思ってもらっていい。

「パイちゃん」の秘密

手には、この技を連打して打ち上げてもらおう。連打といってもP1を一回くらいは十分。うまく立ち回り、一瞬置いて投げ!!大抵、間合いのに御身陰掌あたりがいいと思う。「アゲ置いて」というのは、投げ以外の選択技があるため、穿冲拳を任意回数打ち、立ちた相手にしゃがみキックや高蹴腿を出すという手もある。穿冲拳のあと立たされて投げがくるのがバシってるときは反撃を試みるだろう。それを高蹴腿で吹っ飛ばすわけだ。

トンを与える方法がある。それが密着打だ。相手がダウンするような吹っ飛び方をしたら、急いでクイックフoward、倒れる相手に密着し、密着打。これなら、ほぼ毎回確実に倒れ打ちをかけることができるぞ。



密着したらさすがさず◎。



クイックフoward連続で近づく。

相手がダウンするような状態になったら、VFIでは燕撃高蹴腿(敵ダウン時◎)でOKだったが今回はシステム的な変更で届かないことが多い。今回は安定してダメージを与えるには、歩進んで燕撃高蹴腿(敵ダウン時◎)がいい。しかし、もっと手堅くダメ

逃すな!! ダウンには 追い打ち!!

「迎撃」にもってこいなのだ。相手が近間で「技を出す!!」と思ったときは高蹴腿でスコーンと迎撃してやるぞ。



パーティカル
アッパーと
ニーラストがキーだ



特殊技を駆使すれば、さまざまな
戦略が頭をよぎる。
担当：がっちゃん

今回は、前作のVFから継承されている技をすべて紹介している。入力方法が変化したりという技はないのでスムーズに理解してくれると思う。このような闘いは前作と変わらない。やはりウルフは技が出るまでの時間がほかのキャラに比べて遅いので、どうしても素早い技の手数に負けてしまう。

そのような場面では、今回紹介する、パーティカルアッパー、ニーラストなどの技で圧倒している。まあ、簡単にできれば苦労しないのだが。

●ハンマーキック
通称「ブーケー」と呼ばれる。返し技の代表といえはこ

基本はこれ
うまく組み込もう



キックへ。基本中の基本だ。



パーティカル

のコンボネーションだ。よから始めようと思っっている読者

ウルフ

ハンマー・キック	◎◎
ジャブ、ストレート	◎◎
1、2、アッパー	◎◎◎
ソニックアッパー	◇◎
パーティカルアッパー	◆◎
ニーラスト	□◎
アックスリアート	◇◇◎
ショルダーアタック	◇◇◎
ブレンバスター	(敵近)◎+◎
ジャーマンスープレックス	(敵背)◎+◎
ポティスラム	(敵近)◇◎
ジャイアントスイング	(敵近)◇◇◇◇◎
ダブルアームスープレックス	(敵しゃ)◇◎+◎+◎



この3発目がしゃがみガードできない。

●1、2、アッパー
前出のジャブ、ストレートにもう1回◎を加えればその1、2、アッパーになる。じつは、3発目のアッパーの部分がミノ。相手は、しゃがんでガードすることができない。

●ジャブ、ストレート
別に説明の必要はないだろう。ジャブ、ストレートのまんまである。ただし、キは少なく牽制に最適。相手にプレッシャーをかけていこう。

●ソニックアッパー
右手からのアッパーカッド。しゃがみがガードしている相手に有効だが、ダメージ自体を与えることはできない。ただ、強制的に立ち上がらせることはできる。それほど重要というわけではない。

依存度大
特殊技だ



強制立ち上がりさせ技。しゃがんでいる相手に...

●パーティカルアッパー
右手からのアッパーカッド。しゃがみがガードしている相手に有効だが、ダメージ自体を与えることはできない。ただ、強制的に立ち上がらせることはできる。それほど重要というわけではない。

のために説明するが、この攻撃は連続技になっており、しかも相手はダウンしてくれる。そのあとはもちろんダウン攻撃を仕掛けてあげよう。

ので、立ちガードすることが増えてくるはずだ。そのあとは、投げの出番。といったわけは、パーティカルアッパーでは非常に重要なので覚えておこう。



浮かせたの追い打ちをかけよう。

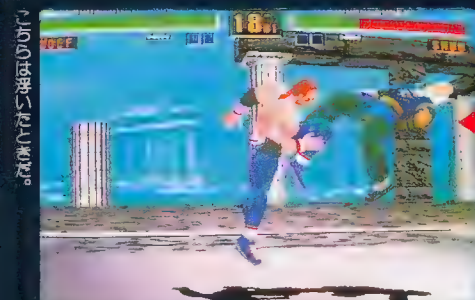


この技を当ててのバリエーションが広いぞ。

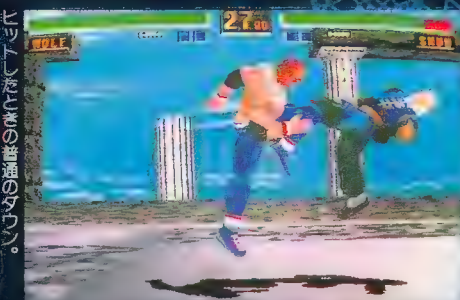
非常に重要な技だ。出るまでの時間が遅いものの、判定面は強くなる意味において万端、ウルフにはない肘の代用ともいえる。

しゃがみガードも相手は、しゃがんでガードすることができずダメージを与えられるというのは大きい。しかも、しゃがみガードでも意外と構わぬので、そこで、人間ならば立ちガードしたくなるので投げを狙いたいところ。

さらに、相手の技の出がかりなどにカウンターをとりやすい技なので、相手のからだを宙に浮かして、空中でダメージを与えることができる。パーティカルアッパーでもつかうてニーラスト、そしてダウン攻撃という具合。狙って



こぼりは遅いけど高い。高い。



ビビって逃がさぬ普通のタイプ。

非常に重要な技だ。出るまでの時間が遅いものの、判定面は強くなる意味において万端、ウルフにはない肘の代用ともいえる。

しゃがみガードも相手は、しゃがんでガードすることができずダメージを与えられるというのは大きい。しかも、しゃがみガードでも意外と構わぬので、そこで、人間ならば立ちガードしたくなるので投げを狙いたいところ。

さらに、相手の技の出がかりなどにカウンターをとりやすい技なので、相手のからだを宙に浮かして、空中でダメージを与えることができる。パーティカルアッパーでもつかうてニーラスト、そしてダウン攻撃という具合。狙って

●ニーラスト
ウルフの攻めのバリエーションにおいて、高いウエイトを占める技。スキがなく、たとえガードされたとしても反撃される心配はない。もちろんこの技もしゃがみガードできない。中段攻撃なので、つかうには注意して使えれば、最大威力を発揮する。まあ、出がかりも遅いのが欠点。ただし、しゃがみガードすることもできる。例えば、パーティカルアッパーやニーラスト、ニーラストと使って

パワー炸裂!怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?

いけば、しゃがみパンチをこきではそう止められない。投げとつまく組み合わせていこう。

この技もカウンターで浮かしやすいため、浮かした後はショルダーアタックやハンマーキック(◎)を狙っていい。とにかく重要な技だけに、使うタイミングを見極めよう。

●アックスリリアート

既に紹介済みだが、リリアートが空振りした後の変化を少し補足してみよう。当然相手は背後から攻撃を仕掛けようとしてくる。そこで、前号で紹介済みの背後攻撃を組み合わせてみよう。上段、中段、下段と重畳にそろっているの、使わない手はないだろう。自分の読みと自信をもって対



あたらしい投げたのなり...



バックドロップキックでフォロ。ただの悪あがきや。

処しよう。

●ショルダーアタック

この技の変化はない。使いどろを冷静に判断し、有効打を送り込もう。投げを肘で回避しようとする相手に使うと効果的。ショルダーアタックのバックモーションで肘をよけつつ当てることができ、決まるとカッコイイぞ。

一瞬のスキを突け 投げ技だ

やはりウルフは投げ技が中心となることはまちがいない。前作ほど投げに固執する必要もないかもしれないが、投げまくってこそウルフらしく見える。

技の入力も前作とまったく同じ。ぜんぜん気にする必要もなく、投げを狙いに行くときは思い切っていこう。

●ブレンバスター

いわゆる通常投げ。レバー

入力が必要ないのでお手軽ではあるが、しゃがみパンチ

からや、しゃがんだままの状態でこの投げをかけることはできなくなる。注意しよう。威力は、対戦のときの約4分の1ほど相手の体力を奪うことができる。間合いは変わらなれど、差し支えない。

また、初心者の理解できない要素となるのがこの投げ技。既に本誌で細かく紹介済みだが、今号では相手へのみ有効、と覚えておこう。ウルフはしゃがんでいる相手に投げる別な技も持っているが、むしろそちらは特殊投げと覚えておこう。

●ジャーマンズスプレックス
相手の背後から投げる技。後ろから投げを狙うと自動的にこの技になると思ったほうが初心者ばかりや。まあ、投げは細かいことは気にしなくていい。

だが今回の2からは、相手



高々と相手を持ち上げる。



今度の背後投げは、チャンスが少ないかも。

が少しでも振り向き始めると投げが成立しないように変更された。少しでも遅れてしまえば、もう間に合わない。今回、背面投げを狙うときは急いで行うように心がけること。また、しゃがみパンチを当ててから投げることもできなくなった。

●ボテイスラム

投げのチャンスがあったとき、コマンド投げの余裕がないときは通常投げよりこちらを狙おう。

今回の2では、バリエーションが試みて、この投げにならなれど、この投げはなくなった。前号のレバー入力ではできないようになったから。ちよと残念な気もするがこれはこれでいいだろう。

●ジャイアントスイング

ウルフのすべての投げ技中最大の威力を誇る。確実に入力できるように練習しよう。狙ったときに投げをかけるようにすれば、これほど頼れる技はほかにない。威力は約2分の1減らすことができる。

狙う場面としては、立ちパンチの直後やバリエーションの直後やバリエーションの直後を狙い目。ただ、後ろに度入るの、投げ間合いの外にならなれど、恐れがある。それを防ぐコツとしては、ガードボタンを押しながら入力。そして、パンチボタンを押す前にガードボタンを離して行えばいい。ガードボタンを押しながらでもレバーの入力は受け付けてくれるぞ。

ほかの場面としては、相手のダウン攻撃をかわしたあと

が狙いどころになる。これはすでに約束のチャンス。見



ウルフの投げはやっぱりこれ。



おらー飛んで行けー。

逃さないようにしよう。

●タフルアームスプレック

変更点はない。しゃがんでいる相手のみ投げる事が可能。ただ、威力が抑えられたり、なかなか頼もしい減り方を見せる。およそ3分の1は減る。

2P色が強そう!!

ジェフリー



以前との変わり具合は、それほど変わってないように見えて実はこうなっている。

担当：バイマン、サタンシャーク

みんなが「審判」でおきたいハズである、前回から継承された技について今回は触れていく。

中には、入力がシビアな技や、変わったものもあるのでもじっくりと見てほしい。

●一発一発を確実に何ごとも基本技から…

ジェフリーは、やはり前作の技がメインに見られる。しかし、今回VF2においては、技面も異なっており、さらなる変化を求めているようにも説明されている。

●ナックルキック
いわゆるパンチとキックのコンビネーションだが、前作と変わらぬ基本中の基本リウカシラスキのある技をしかけてきた時には、このコンビネーション攻撃もプラスしてやる。

●ダブルナックル
前に進みながら2発のナックルを繰り返す。一発目よりも、二発目の終わったときが



これは返し技として使用。

スキが小さいので、今回はその後には投げをつけない。

ボタンを連打せずに、一発か二発か？は自分でコントロールできるようにしておくこと。

●1、2、アッパー
ダブルナックルの後にアッパー

強さが気になる打撃技

●パーティカルアッパー
しゃがんでいる相手を立ち上げらせるだけの技。1、2

前回ではこの後、しかし、この技はカウンタで決まりやすく、次なる技へ（打撃系などへ）つなぎやすいので、主戦力として活用することを勧める。攻撃判定の大ききも、前と変わっていないくらい大きい。

●エルボー
ダッシュコマンドを入れないとよくなくなったが、今回は出



前回はこの後、

アッパーの2発目と同じ効力を持っているが、ジェフリーの闘いの中では極めて使用頻度の少ない技。

●スマッシュアッパー
しゃがみガードできない中段の技。以前では、これが決まった後にスマッシュが狙えたのだが、今回はやめたほうがいい。



これは私が好きな技である。

●エルボーハンマー
エルボーのリーチがないのう。

●ニーアタック
スキがない技、このよりかはガードされれば反撃を受けない技だ。

この技を出す時は、小さ

ジェフリー

ナックル・キック	PK
ダブルナックル	PP
1、2、アッパー	PPP
スマッシュアッパー	△P
ダブルアッパー	△PP
パーティカルアッパー	◆P
ダッシュエルボー	△△P
エルボーアッパー	△△PP
エルボー	△P
エルボーハンマー	△P△P
トーキック	△K
トーキックハンマー	△K△P
ニーアタック	△K
バックフリップ	(敵近) P+△
バックブリーカー	(敵背) P+△
パワースラム	(敵近) △P
ポティリフト	(敵近) △P+△
スプラッシュマウンテン (敵近)	△△P+△K
(トーキックヒット後)	△△△P+△K+△
アイアンクロー	(敵しゃ) △P
パワーボム	(敵しゃ) △P+△K+△
マシンガンニーリフト	(敵しゃ) ↓△P

で、それに相手が誘われることが多い。狙いどころは、前文通りエルボーをスカらせて攻撃を誘い、相手の技の出かたりにハンマーをぶつけるといったパターンだ。

●トーキック
素早い中段攻撃。この技は一回決まるとハンマーがくるのかスプラッシュがくるのか、プレッシャーをかけることができる。

スカらせてもいいけど、中間距離からよくちよく出し、ていくのが、基本戦術として有効である。

●トーキックハンマー
ハンマーの攻撃判定が前方ののだが、スピードが少々遅い。届かないような位置からでも、そこいらで伸びてくるぞ。

●ニーアタック
スキがない技、このよりかはガードされれば反撃を受けない技だ。

この技を出す時は、小さ

パワー炸裂!怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?

これの2択だ!!
えすしゃブから、ローキックから、ローナックルから、これぞ投げの基本なので、ダッシュから狙ったり、起き上がりを取り囲むことができるようにしておこう。



決めるしかない 投げ技編

なつたら、アイアングローヤ
パワーホムをを使う。

●バックフリップ

またの名をフロッグバスターともいう。前回からだが、これぞ投げの基本なので、ダッシュから狙ったり、起き上がりを取り囲むことができるようにしておこう。



●バックブリーカー

以前と同じくらい威力は高い。しかも、投げ合いが少なくなっているようなので、ローナックルの後には、この技も狙っていいぞ。

●パワースタム

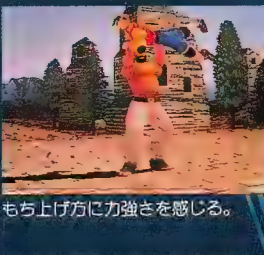
この技は、未だにアタックで出る投げ技はよく使われる。ハイキックをスカした後や、スプラッシュの前などにコマンド投げの練習として使用するのがいい。

●ポティリフト

ボタンが◎になった所が前回との変化だ。ジェフの暴れっぷりが一番出ている投げ技なので、最後に狙うのがジェフリ使いの醍醐味というもの。

投げた後は、パワースタム同様ポティプレス(ダウン攻撃)が入るので、これらの投げが入った瞬間次の体勢へ移行できるようにしよう。

くりにならないと出ないのだ。今回はワンツウからや、ヒザの後ろから狙うのがメインと思われるのだが、下から向流わらしてコマンドを入れるやり方がある。何となくコマンドを二コマンドに突っ込んで、その



もち上げ方に力強さを感じる。

レバーの操作が前ほど早く入力しなくてもよくなった。それだけが、コマンドをゆっ

もの。前回よりもコマンドが難しい、というよりは入力がかたくなるとも怖いのです。



つかんだぜ。

シビアなので使いこなすには練習が必要。焼けているぞ、というところを頭に入れておこう。

対戦の中で、一番といつてもいい決まらない技。ジェフの威力も、動作と変わらぬのは、何となくコマンドを二コマンドに突っ込んで、その



この後にライテンドロップはもう入らない。ポティプレス。



やっぱりカッコイイ。練習すれば夢ではないぞ。



決まった後にはライテンドロップが入らないのは寂しい。が、やはりカッコイイので、できれば狙っていきたい。決まった後はポティプレスに変

めいぐるみ変身!
秘奥義公開!!

SAMURAI SPIRITS

霸王丸地獄変

今回は霸王丸のみ、秘奥義を伝授することが可能になった。ほかのキャラはもうちょっと待っててね。

担当：V・I・スワウスK-TAN

©SNK 1994

これが霸王丸の秘奥義だ!

天霸封神斬(秘奥義)



天霸封神斬：それが霸王丸の秘奥義だ。

孤月斬の強力版と思ってもらってかまわない。が、その全部入ったときの威力といったら、孤月斬など比較にならないほどののだ。

どのような技かという点、孤月斬の回転数が増したものであり、地上で横に移動しながら5回剣を回し、6回転目

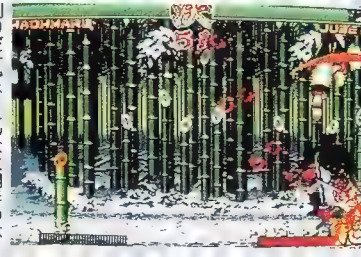
で天高く舞い上がるというものだ(計6回転)。

この技の特性は、当てればもちろん強力だが、削り能力も相当なものがあることだ。

削っただけで、立ち中斬り並み(それ以上っぽい)に相手の体力を奪うことができるのだ。

しかも、回転している最中はほぼ無敵なので、相手に技を出されても、負けることはない。

しかも、回転している最中はほぼ無敵なので、相手に技を出されても、負けることはない。



削りだけで、こんなに相手の体力を奪える。

まったくくない。

しかし、相手が封神斬をくらってている最中に怒ってしまつと、回転している途中で投げられてしまつたり(投げられ判定があるのは孤月斬と同じ)、舞い上がったときの着地に反響を受けたりすることがある。

それゆえに、この技を使うときは、相手の怒ゲージを常に気にしなければならぬのだ。

画面中央付近で当てれば、ほぼ全部くらわせることができるのだが、画面端だと途中からガードされやすいということも知っておこう。

画面中央付近で当てれば、ほぼ全部くらわせることができるのだが、画面端だと途中からガードされやすいということも知っておこう。



よくわからん小見出しだが、



溝タン状態からこんなに減るのだ。封神斬だけでもかなり減るぞ。

とにかく凄腕な威力だということだ。

特に、相手が怒っていると同時に気絶しているときを狙い目で、しゃがみ大斬り(立ち大一発目より減るので)にキャンセルをかけてたすと、何と、3分の2以上の体力を奪うことができるのだあ!!

はあはあ...少々興奮してしまつたらしい。

起き上がりに出しても強力だ、前方転がりから出せるようになるれば、もう君は霸王丸グラントマスターだ。

まずは、このコマンドに慣れることから始めよう。

めいぐるみ変身!!

何と、このゲームでは、コマンドを入力することによって「めいぐるみ」に変身することができるのだ。

言っとくけど、SIOではないので、このめいぐるみの特徴をすらすらと述べると、まず、投げ

ることができる、相手の攻撃はレバーをガード方向に入れているとガードすることができるという点だ。

解除する方法は、相手の攻撃をくらう、ガードする、必殺技のコマンドを入力する、新システムである前方転がりなどのレバー操作、再びめいぐるみコマンドを入力するなど。

放っておくと、5秒ほどで元に戻る。

ちょっととした使い方を霸王丸で例に取ってみると、めいぐるみに変身した霸王丸を、相手が近づいて斬りに来たとする。

その時に孤月斬や天霸封神斬を入力しておけば、斬りに来た相手を逆に斬ることが可能なのだ。

十兵衛だったら、心眼刀を入力しておくとかね。

だが、使い方はまだ未知数だ。

と、いうことで、全キャラの可愛い「めいぐるみ変身」のコマンドを公開しよう。

パワー炸裂!怒濤の攻略
君は限界をこえられるか?

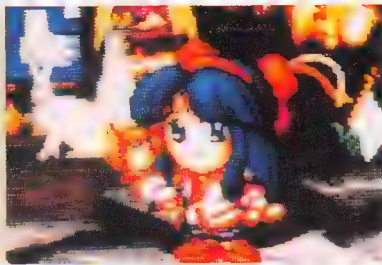
小生意気な小僧が威張ってるよ。



服部半蔵

◆◆◆◆◆↓+A

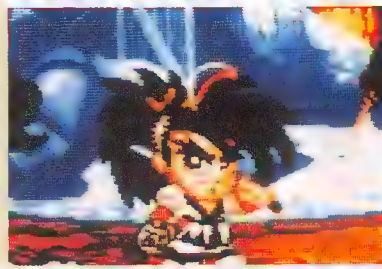
ママハハがなんか可愛い...
やつぱり可愛いナコチンでした。



ナコルル

◆↓◆◆◆◆+D

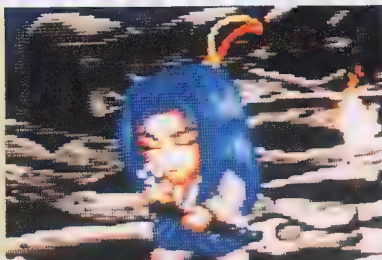
うっーカワイイとカッコイイ
が見事に融合しているっー!



霸王丸

◆◆◆◆◆+B

すっげー気取ってやがる。ホ
ントに病人?



橘 右京

◆◆◆◆◆+B

石柱がサンドバッグになっ
てる。血管浮き出てるし。



王虎

◆◆◆◆◆+D

一番人気の出そうな予感が...



ガルフォード

◆◆◆◆◆+C

普通はぬいぐるみになるん
じゃないのに、コイツの場合元
ほうがいよっな...



アースクェイク

◆◆◆◆◆+B

なぜこんなところにナメツ
星人が!?



不知火 幻庵

◆◆◆◆◆+C

歌舞伎の英才教育をうける悪
ガキっぽくてカワイイね。



千両 狂死郎

◆◆◆◆◆+D

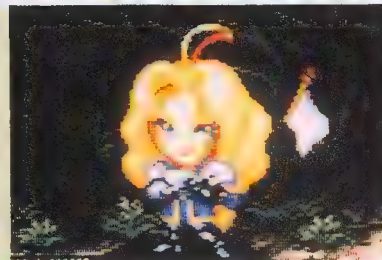
よっ、職人だねえ。



牙神 幻十郎

◆◆◆◆◆+B

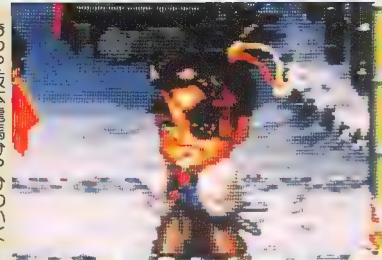
ぬいぐるみとはわかつちやい
るが、でも何カ怖い。



シャロット

◆◆◆◆◆+D

おっ!坂本龍馬がかわい
なっちまって: 剣学に燃える
学生みたいだぞ。



柳生 十兵衛

◆◆◆◆◆+D

あまり変わってないかな?



花風院 和神

◆◆◆◆◆+D

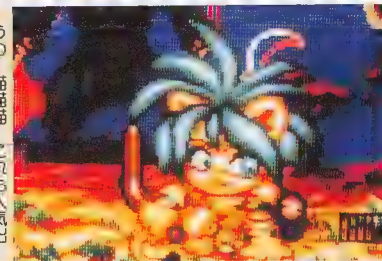
頭の田が黒だった髪の人に
見えたかもよ。



N・ズイーガー

◆◆◆◆◆+A

うわー猫猫猫ーこれも人気出
そうだな。猫というよりは豹
っぽいね。



チャムチャム

◆◆◆◆◆+C

対戦攻略

初公開テクニック満載!!

橘右京

次号掲載の「右京クラッシュ講座」
に負けたいためのコーナー。
残像踏み込み斬りを使った
裏回りテクニックも紹介。

担当：「右京クラッシュ」撲滅委員会会長N.O

真右京への道①

いくじ昇りつばめがしやがみガード不可だからって、こればかりやっていると昇りつばめに集中されてガードされやすくなってしまふ。ガードされたつばめ返しほの隙のある技はない。ちよつと歩いて大斬りのエジキだ。それに、昇りつばめを乱発しては本末顛倒。本来、この技はさんざん下段を狙ったのち、ある瞬間に、「また下段攻撃か!!」としやがみガードさせておいて不意に昇りつばめ...といういいかえれば奥義的な存在だったはず。奥義はそうオインしと出すもんじゃないぜ。

編集部ではエッセ右京を潰すため、何やら怪しい調べごとが始まってる。そう「右京クラッシュ」だ。突然、潰しにくるごはまさに失礼千万、今こそ真の侍魂を見せてくれようぞ!!

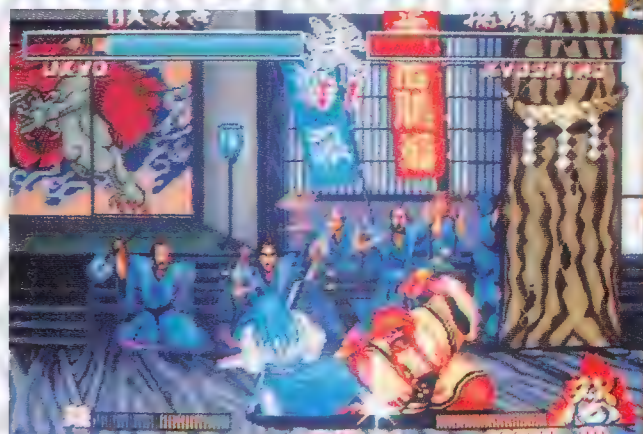
今日まで二振オンリーだったキミ、最近右京を始めたぞこのあなた。これを読んで立

派なサムライになりましょう。

右京の基本技は、しやがみの小か中斬り、立ち小、中斬りが基本。間合いは(写真①)くらいの位置。ここから、しやがみを多めに攻めることになる。(写真②)よりも少しでも相手に近い位置で斬りが当たったら、すぐに踏み込み斬りにつなごう。



写真①(このくらいの間合いからしやがみ立ち斬りで攻める。ただし前斬に備えていつでも小足払いを出せるようにね。)



ただし、しやがみ斬りは万能ではない。霸王丸の立ち大斬りのように上から振り降ろす系の技に弱い。そこで適度に立ち中斬りを交えるわけだ。つぎに、近い間合いのときは、役立つのが小足払いと立ちの小or中スラだ。どれも相手の技の出かかりを潰す性能に優れている。とはいっても前作よりも小、中スラ自体に投げられ判定が大きくついてくるらしく、投げられる危険性があることも忘れないでほしい。

また、遠距離で出すのに効果的な通常技もある。しやがみ大斬りだ。この技は前作よりも身を乗り出さなくなったのに加え、相手は立ちガードできないようになった。しやがみ大斬りが最も使える局面とは、実はラウンド開始直後だったりする。このときジャンプ(タッシュも含む)しようとする、こちらの大斬りによく当たることが多いぞ。あまりやると、バテてガード

小、中スラから、超たま〜に昇りつばめをからめてもいい。ただし、さんざん下段攻撃をガードさせたらあとでないと、そうそうくらつてくれる人はいないぞ。

に出せば、まず負けはない。ただし、出るのが少々遅いため、ジャンプの速いキャラには不向き。

●垂直ジャンプ大斬り
右京のジャンプの頂点で斬る感じで出す。こっちの利点は、与えるダメージ。一発で相手の体力の3分の1くらいもっていくことも可能。

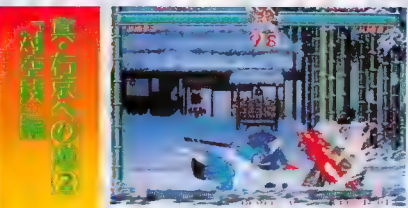
●斜めジャンプ中斬り
若干速めの相手に対して出す。こちらは、右京のジャンプ頂点に達する少し手前に、ほかのゲームでいうところの「ロケッティア」的なタイミングだ。

ただ、この場合は着地点が両者非常に近いので、ちゃんと着地時点で攻防も考えておこう。

大のみ、ヒット時は小、中同様以後方へ跳ぶが、ガードされたときのみ、相手側へジャンプするように逆方向へ跳ねる。つまり、絶対ヒットさせられるときが、何らかの策がある場合以外はいちが中を使つたほうが良いということだ。また、入力について補足しておこう。普通に出すにはジャンプしてコマンド。ジャンプ直後に出す昇りつばめは、地上でコマンド入力後、跳びたい方向へ(●or●or)レバーを入れて完全に浮いてからボタンを押す。

バックステップつばめは、前作同様に地上でコマンド入力してすぐバックステップ、

大のつばめ返しのみ、ガードされると相手方向に跳ねる。



スタートと同時にしやがみ大斬り。一瞬置いてから出してもいい。

前作では対空といえは、しやがみ中or大蹴りで決まりだった。今回はというところ、一応ね、というくらいレベルなので過信は禁物。要するに相手の技によるというわけだ。

ここでは、このほかに対空として使える技を挙げてみよう。

●立ち大斬り
ちよつと右京の斜め上対角線上の相手に有効。若干早め

右京の対空はこんな感じだ。今回は、相手によって、技によって、角度によって、など使い分ける必要がある。常に対空は2〜3種とっさに出せるように練習しよう。

ちなみに、完全に読んでいれば、武器破壊技のつばめ六連でも対空になることを併記しておこう。

右京といえはつばめ返し、というくらい、信頼の高い技。今回も前回でできたことはす

べて継承されているが、多少の変更点がある。まず、ヒットorガード後に右京が跳ね返るようになったということ。基本的に小と中は同じで、ヒットされてもガードされても、右京の後方へ跳ぶ。跳ね返り方は中のほうが小よりも高く遠くへ跳ぶ。

大のみ、ヒット時は小、中同様以後方へ跳ぶが、ガードされたときのみ、相手側へジャンプするように逆方向へ跳ねる。つまり、絶対ヒットさせられるときが、何らかの策がある場合以外はいちが中を使つたほうが良いということだ。また、入力について補足しておこう。普通に出すにはジャンプしてコマンド。ジャンプ直後に出す昇りつばめは、地上でコマンド入力後、跳びたい方向へ(●or●or)レバーを入れて完全に浮いてからボタンを押す。

バックステップつばめは、前作同様に地上でコマンド入力してすぐバックステップ、

密着からバックステップつばめで、相手の突き先に当てることもできる。

パワー炸裂! 怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?

浮いたらボタンという方法も一応できるが、真侍では普通にバックステップしてからつばめ返しのコマンドを入力してやる方法が、はるかに出しやすい。

つぎに、つばめ返しの火の鳥について。小だと、前作はちよつと進んだら上のほうへ飛んでいく軌道だったが、真侍では中や大のように進むにしたがってゆるやかに上昇するように変更されている。これによって、大道芸「つばめ火の鳥対空」がでなくなりました(笑)。

真侍への道④ つばめ火の鳥踏込み斬り

なにかと重宝するこの技、いろいろの特徴があり、その性質を頭に入れて使うこの技がとてつもなく強い技になる。まず、その特徴と個条書きで洗い出してみる。

● 削り回数が増す

この技は小と大が相手にガードされたときの削り回数が小と大で、中は2段階削りとなっている。安定して強いのは中ということ。



削り回数は中のみ2回ある。

● 本物の右京はどこ

踏込み斬りが出ると、右京は分身して相手に向かっていく。実はこのとき突進する

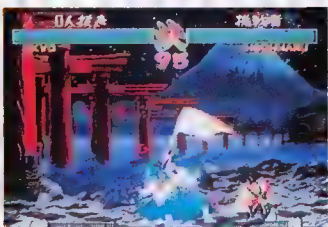
右京は二セ者。相手に分身が近付いて、斬る瞬間に後方にいる本物の右京が近付くのだ。画面上ではホンモノと二セモノの区別がつかないが、(写真⑨)を見てほしい。食糧の取れるタイミングによって、いつ本物の右京が通過したかが分かる。つまり、踏込み斬りは遠ければ遠いほど、もとの右京が近付くまでに時間がかかるのだ。と、いうことは…。



〈写真⑨〉今、ライフアップと表示されている上の右京が本物。

● 間合いによって硬直時間が違う

…遠いほど、後方の本物右京が近付くまでに時間がかかる。本物の右京が分身に追いつくまでの美質な時間を要するのだ。大の踏込み斬りを斬らなると、遠くから出してガードされたら、反撃確定。しかし、近距離なら、分身も見えないほど、本物の右京が分身に追いつくので隙も非常に小さいものとなる。



遠くから大の踏込み斬り。隙は大きい。



目前でガードされると、相手はまだガード中なのに右京はすでにジャンプすずらできる。この技は近くで出すことにその真の強さがあるのだ。

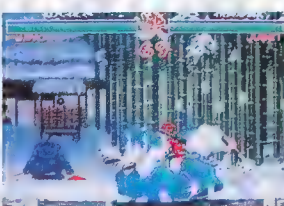


大の踏込み斬りから…

大踏込み斬りは小足払いキャンセルで出すと、その間合いが早く動く。その相手を再び小足払いキャンセルで大踏込み斬りで連続削り戦法が成立する。しかし、このまま画面上に追いつめてしまおうと、大踏込み斬りがガードされたあとにどちらが先に動けるかというところ…まったくの互角だ!! この先は君の格闘センスに左右される。ここからはお互いにチャンスがあるの、まよに読み合い。



小足払いで動きを止め…



キャンセル大踏込み斬り!! そろそろ解禁しましょうか…この攻め。

足払いキャンセルで端まで押すか、途中で昇りつばめに賭けてみるか! 鍵闘を折り返す。最後に、増刊①(修羅絵巻)にも載せたが、踏込み斬り

で相手の裏に回る方法を紹介します。

まず、画面端以外のフィールドでの場合について。ここで、相手を転ばせて、起き上がり小踏込み斬りを重ねる。すると、起き上がり中の相手に引つかかって止まったつぎの瞬間に相手のうしろに回りこむことができる。ここから小足払いとか昇りつばめとかの択も可能。相手がガード方向を見誤っていた場合、大斬りキャンセル踏込み斬りという大技もできる。つぎに画面端の場合。この



つぎの瞬間裏側へ。



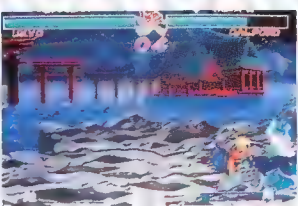
相手の目前で一瞬止まって…



相手の起き上がり小踏込み斬りを重ねると…

今回は限られたスペース内での要点をいって右京の技を見て来たが、現在発売中の修羅絵巻(増刊①)、続く増刊完全攻略編ではくわしく対キャラ別に攻略していく予定だ。

修羅絵巻増刊 対キャラ別 完全攻略



なんと裏に回る!!



画面端の小の踏込み斬りをガード…

ときは、相手の起き上がり時でなくともよい。つまり、通常の闘いの中で、相手がガードしているも、画面端ならば自動的にうしろに回りこめるというわけだ。

対戦攻略 真侍魂コラム 真サムウ ぞりやぞりや ポペーン

第25回:もず落とし講座
担当: C-LAN



大蹴りスカしてもず。今回も使える。立った相手にも当たらない。

ダッシュもずはなんと別技(て?)

ではダッシュを絡めたもずについてお聞きしたいと思います。

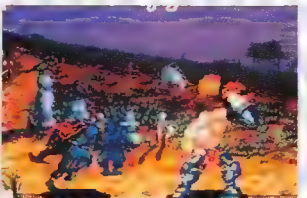
吾山: それそれ! 真サムではなんとダッシュもず落としができる。前作のように一定距離走ってからうんじやなくて、ダッシュ中ならいつでもかけられる。これは凄いことだよ。しかもノーマルもずとは別技と判定されてるんだ。

「このホントに知ってるのか) ダッシュもずのコマンド入力の部分だけ行くと、前転してしまいますよね。かつダッシュもずは、同時にボタンを押してもかからない。つまりダッシュもずは、正確には「ダッシュ前転キャンセルもず」ということになるんじゃないかと。

入力方法は、つあって、ダッシュしたままから、ダッシュしたら一度バーを中立に戻し、改めてから入れる方法。後者のほうもダッシュをやめて止まるモーシヨンをキャンセルしているという

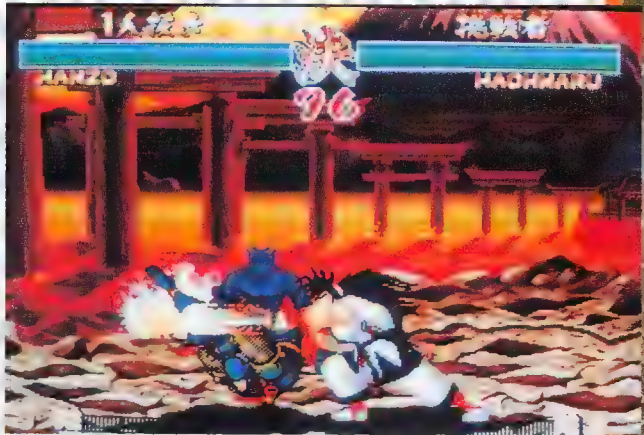


そのままと入力すると前転になるが...



ダッシュもずのメカニズム。まずダッシュする。

点では同じなのは?



前転で突きをかわしてもず。

吾山: 足払いには負けるよね。まあその辺は読み合いですからね。

吾山: ほかにどんなのが? スームアウト時のみですが、小爆炎龍をダッシュで追い抜いてもずをかけることもできますよね。それを警戒され始めたら今度は追い越す直前で止まってみたりとか。

実際にジャンプされちゃったりすることが多いんですけどね。

吾山: 足払いには負けるよね。まあその辺は読み合いですからね。

吾山: ほかにどんなのが? スームアウト時のみですが、小爆炎龍をダッシュで追い抜いてもずをかけることもできますよね。それを警戒され始めたら今度は追い越す直前で止まってみたりとか。

実際にジャンプされちゃったりすることが多いんですけどね。

吾山: 足払いには負けるよね。まあその辺は読み合いですからね。

吾山: ほかにどんなのが? スームアウト時のみですが、小爆炎龍をダッシュで追い抜いてもずをかけることもできますよね。それを警戒され始めたら今度は追い越す直前で止まってみたりとか。

実際にジャンプされちゃったりすることが多いんですけどね。

吾山: 足払いには負けるよね。まあその辺は読み合いですからね。

もずキャンセルを使ったキャンセル通常技ってのが前作にありましたよね。吾山: そんなのもあったね。(あつたねってアంత) 真サムでもこれは有効に使えますよね。斬り技キャンセルもずキャンセルという以外にもずキャンセルしてダッシュもずですが、今回は色々使えますよね。

吾山: そのほか宿題というところにおきますか。ハッハッハッ... おつともうこんな時間だ。学会があるので私はこれ...。

吾山: 本日はどうもありがとうございました。

吾山氏のお話で、もず落としの有効な使い方が分かってもらえたと思う。早速ゲーセンで実戦導入してほしい。



氏名: 吾山藻助
生年月日: 昭和26年5月4日
得意技: ... わらし作り
好きな食べ物: もずく
主な著書: 『服部半蔵の生き様』、『速読万蔵』、『モズるんです』、『ローモーゼ』ほか。

当コーナー「真サムウこりやこりやポペーン」も、おかげさまで25回目の連載を迎えるに至った。今回はもず落としの権威であり、大鵬学院の理事長を務める吾山藻助氏をお招きし、もず落としについてご教授いただいた。

では早速ですが質問の

ほうへ参りたいと思います。まず基本的なところで、もず落としの有効なかけ方など。吾山: その前にとても大切なことがあるよ。もず落としはね、C10口の大でかけなくちゃ意味がないわけ。小もずなんかは屈辱的でないんだけど、ダメージは微々たるものだから、大を使うことがまず前提としてあるってことを知っておいてほしいんだよ。

「そりや当然じゃねーの?」例えはジャンプ斬りを当てて、その着地にもずをかけるとかいっているんですけど、吾山: わりといね。

ただ真サムでは投げ返されやすくなっているような気がするんですが、やはりもずの投げ間合いを利用して、少し離れた位置からかけるのが妥当でしょうか?

吾山: うん。近距離の大蹴りをすかして、キャンセルもずという方法が今回もできますが、これはどうですか?

吾山: なかなかだね。(ハア) な、なるほど。

では早速ですが質問の

では早速ですが質問の

では早速ですが質問の

では早速ですが質問の

では早速ですが質問の

パワー炸裂!怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?

カン、カンと上がらう。たつてもガードされても4~5回くらいでやめるのがよい。なぜなら、この後に相手の中斬りがスカル間合いに入るか



まず、カンカンと小斬りで相手とガードしあう場合はアーススクエイク(以下アース)の基本は、とりあえずそれぞれの小技のリーチを知ることだろう。

アーススクエイク(以下アース)の基本は、とりあえずそれぞれの小技のリーチを知ることだろう。

大きく斬る、小さく刺す!!

アーススクエイク

必殺技はあんまり使わない。でもね…基本技はかなり使えるからそこをつっこんでみましょう。

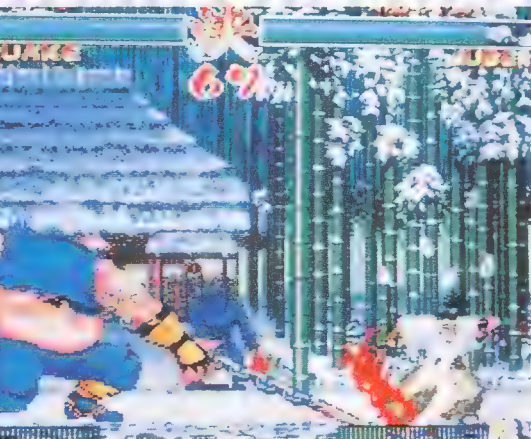
担当: 悪人MAN

スカルらせる。からだ。スカルと、しゃがみ中斬りが入りやすい。この4~5回に關して、シャルロットなどのリーチがあるキャラは、4回の後に中斬りをくわい少々手痛い。そこを5回にすることによってちょうど届かない間合いに持つていくことができる。アースには、ほかに小斬り4×中斬りのコンビネーションも相手を固めるにはいいぞ(シャルには5×中斬り)。



いい間合いに入った。相手が斬りに近よってくるのをにしゃがみ中斬りを置いておく。ちょうどアースの鎖を踏ませる感じを出すのがいい。もしくは、垂直ジャンプ小キックから、前文の連携にもっていくのも効果がある。

この場合、相手と間合いをあけた所で立ち大斬りを勧めない理由は、スキがデカイからである。使う時には、相手が中斬りで十分固まった所で使うのがいい。タイミングもかなり重要で、敵がじれて歩いてきた時に出すこと。ちょうど一歩(ドット)ほど歩さそうな時に狙うのがコツ。



ここだ!!

この立ち大斬りは、ガードしてくれる時はカンガン出したほうがいい。いつ入るかわからないスリルがたまらないのだ。また、この技は続けて出すと、相手が立ちガードしてくる(こちらへ来やすくなる)のも一つの特徴だ。2回出した後にしゃがみ大斬りを出し、続けて出してみるのも一つの手である。だが、この時は、ジャンプして避けられないようにくれくれも注意す

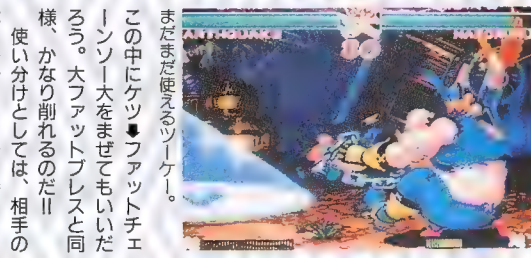
ケツ投げ、これを聞いてドキツとする人もいるかもしれない。だが、この戦法は垂直ジャンプで楽々抜けられてしまうので安心しな。今回は、本当に一つの戦法としてこんな感じで使っていく。文句を言うやつには尻をかまして台に入れるな!!

ケツからの2択

- ① ケツ投げ(尻でも可)
- ② ケツしやがみ大斬り
- ③ ケツフアットプレス
- ④ ケツフアットバウンド
- ⑤ ケツ投げと連係技

①②はもっともスタンダードな前回からの2択。ここで必要になってくるのが、ケツの当たった後になる。この時は100%しゃがみ大斬りを出そう。うまくいけば4段、逃す手はない。

③は①で投げ間合いからはすれた時や、④がバレ始めた時に使う。他の戦法よりかなりリスクが小さいので、つい多用されそうなのが、ジャンプ小斬りの後も、これをメインでやるといいハス。



まだまだ使えるツーカー。

アースの必殺技は、プレスとバウンドを除くが全部一度姿が消えることは知ってるよね。その中でもフアットコピーが使えるのは少々、知っていたかな? この技は出すと必ずズームUPするので、やられたほうが怖く、なおかつ体がでかいので投げを警戒させることもできる。

ウロウロしているスキにしゃがみ大斬りを決めよう。多用するとジャンプで返されるので、返しはじめたら中斬りに変えてジャンプをつぶそう。この消える時だが、実の所分身は跳ねて消えるのでバレがち。そこで、他の消え技を出す時もB・Cを押して小ジャンプして消えてやる。



これにあわせてウロウロ。



スドファ〜!!

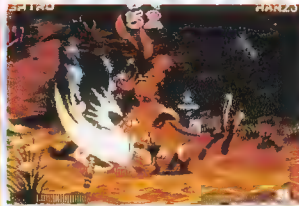
対戦攻略 各必殺技の使い方特集

千両 狂死郎

舞のアクセントとして
使う程度にとどめよう。
担当:舞鬨流 珈琲 ふりーく

今回は必殺技の使い方について突っこんでみる

今回は必殺技の使い方について突っこんでみる。狂死郎のメイン技は遠立ち中斬りや垂直ジャンプ大斬りなのだがその辺は、11月24日発売の増刊を読んでほしい。たくさん書きたいことがあって誌面が足りないのだ。知識命のゲームだからね。



半感には落とされることが多い回天曲舞。

回天曲舞は、つぶされることもあるが、かなり強力な対空技である。他キャラにとっ

つぶされることもあるが、かなり強力な対空技である。他キャラにとっ

上、幻庵には回天曲舞がよいし、シャルロットには先読み垂直ジャンプ大斬りがよいからだ。

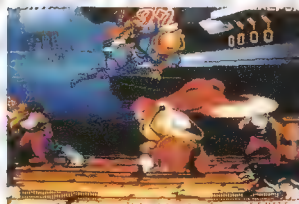
出かきのモーションがAC挑発とそっくりという点も大きな特徴だ。AC挑発を奥義旋風烈斬や、非剣ささめゆきのように使えるのだ。相手

出かきのモーションがAC挑発とそっくりという点も大きな特徴だ。AC挑発を奥義旋風烈斬や、非剣ささめゆきのように使えるのだ。相手が転んだら、起き上がり前に風裂扇を重ねると見せかけて、AC挑発をする。相手がジャンプしてきたら回天曲舞でキャンセルして落とす、といった使い方が面白い。

ては、うらやましいほどの性能だ。しかし狂死郎にとって、垂直ジャンプ大斬りの補助にすぎない。原則として対空は垂直ジャンプ大斬りなのだ。ダメージが倍近いからね。垂直ジャンプ大斬りが間に合わない状況で、回天曲舞は使われることになる。回天曲舞も引きつづけるの対空性能は良くないのだが、出したほうが良い状況はある。最も有効な状況は、頭上を越えられた時だ。めくり入力で \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge ニュートラル+Aボタンは非常に使える。

ては、うらやましいほどの性能だ。しかし狂死郎にとって、垂直ジャンプ大斬りの補助にすぎない。原則として対空は垂直ジャンプ大斬りなのだ。ダメージが倍近いからね。垂直ジャンプ大斬りが間に合わない状況で、回天曲舞は使われることになる。回天曲舞も引きつづけるの対空性能は良くないのだが、出したほうが良い状況はある。最も有効な状況は、頭上を越えられた時だ。めくり入力で \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge ニュートラル+Aボタンは非常に使える。

ては、うらやましいほどの性能だ。しかし狂死郎にとって、垂直ジャンプ大斬りの補助にすぎない。原則として対空は垂直ジャンプ大斬りなのだ。ダメージが倍近いからね。垂直ジャンプ大斬りが間に合わない状況で、回天曲舞は使われることになる。回天曲舞も引きつづけるの対空性能は良くないのだが、出したほうが良い状況はある。最も有効な状況は、頭上を越えられた時だ。めくり入力で \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge ニュートラル+Aボタンは非常に使える。



ナコルルや半ガルは裏まわりジャンプをしてきやすい。



さあて、どつちでしょう。

ては、うらやましいほどの性能だ。しかし狂死郎にとって、垂直ジャンプ大斬りの補助にすぎない。原則として対空は垂直ジャンプ大斬りなのだ。ダメージが倍近いからね。垂直ジャンプ大斬りが間に合わない状況で、回天曲舞は使われることになる。回天曲舞も引きつづけるの対空性能は良くないのだが、出したほうが良い状況はある。最も有効な状況は、頭上を越えられた時だ。めくり入力で \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge ニュートラル+Aボタンは非常に使える。

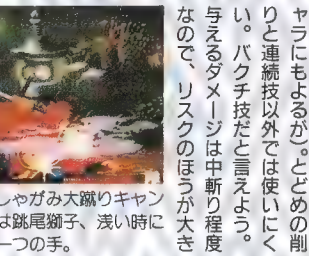
リーチが長く、トリッキーな対空にもなり削りもできる万能技、それが跳尾獅子だ。初心者相手の闘いだとしていいだけで勝てるかもしれない。

リーチが長く、トリッキーな対空にもなり削りもできる万能技、それが跳尾獅子だ。初心者相手の闘いだとしていいだけで勝てるかもしれない。



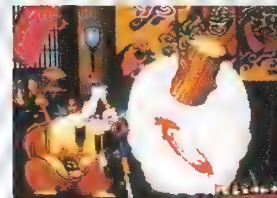
水月刀対策として最適!反応スピードに賭けよう。

リーチが長く、トリッキーな対空にもなり削りもできる万能技、それが跳尾獅子だ。初心者相手の闘いだとしていいだけで勝てるかもしれない。



起き上がりにしゃがみ大斬りキャンセル(深い時は跳尾獅子、浅い時は風裂扇)も一つの手。

起き上がりにしゃがみ大斬りキャンセル(深い時は跳尾獅子、浅い時は風裂扇)も一つの手。



しゃがみ大斬りキャンセル跳尾は地斬りでも逃げられない。

小や中でも反撃をうけるようになってしま、転ばせたらとっあえす削る、というところができなくなってしまった。

小や中でも反撃をうけるようになってしま、転ばせたらとっあえす削る、というところができなくなってしまった。

小や中でも反撃をうけるようになってしま、転ばせたらとっあえす削る、というところができなくなってしまった。

前作では狂死郎のメイン対空だった血煙曲輪だが、真では見る影もない。血煙自体のダメージが小さく、当ててもうまみがない。地上で3HITしても小蹴り一発レベルだ。おまけに連続技もまず入らな

前作では狂死郎のメイン対空だった血煙曲輪だが、真では見る影もない。血煙自体のダメージが小さく、当ててもうまみがない。地上で3HITしても小蹴り一発レベルだ。おまけに連続技もまず入らな

前作では狂死郎のメイン対空だった血煙曲輪だが、真では見る影もない。血煙自体のダメージが小さく、当ててもうまみがない。地上で3HITしても小蹴り一発レベルだ。おまけに連続技もまず入らな

前作では狂死郎のメイン対空だった血煙曲輪だが、真では見る影もない。血煙自体のダメージが小さく、当ててもうまみがない。地上で3HITしても小蹴り一発レベルだ。おまけに連続技もまず入らな

とするが大斬りが出てしまつ状況もある。 \blacklozenge に入れて同時にAボタンでは出ないのだ。 \blacklozenge に入れてしばらくしてAボタンを押すとよい。だから意図的に出す時には \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge と入力して、レバーをニュートラルに戻してAボタンを押そう。予約っぽく入力しておくのがコツだ。



血煙はこんな時に使う。ただしガードされたら反撃される。

最後の最後で跳尾獅子を出してしまったらバツが悪い。

最後の最後で跳尾獅子を出してしまったらバツが悪い。



最後の最後で跳尾獅子を出してしまったらバツが悪い。

パワー炸裂! 怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?

**リスクを顧ず、
この技に賭けろ!**

ディーガー・コップ 集中講座

**コップが入ったら、次はもちろん
ナーゲル。そして落ちてくる
相手に……ラブリン!**

担当：カンバチwithラブリンズ

まず最初に再度確認しておいてもらいたいのが、ディーガー・コップはバク子技であること。ゆえに本当に堅く勝つつもりなら多用を控える、もしくはまったく使わないくらいでもいいのだ。しかしこの技は非常に魅力的だから、どうしても決めたいと思う人もいるはず。そんな人に捧げる一ページだ。



相手の隙を確認し、その隙にスパッとコップで相手を浮かし、グリッドにもっていく。これが理想なわけだが、具体的にはどういった状況を狙えばいいのだろうか…。

実際、そういった状況はほとんどない。なぜなら、コップは滑る距離が長い分、攻撃判定をもつのが異様に遅いからだ。目の前で小弧月斬を空振りされても、一瞬迷ってしまっただけ、つまり普段の闘いの中では、バク子要素が即%ほど占めることには当然とあ、威力が威力だけに当然と

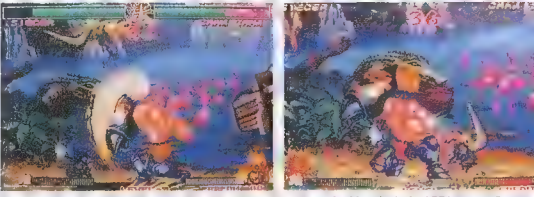
- ①コップをガードされてもナーゲルを出さない
 - ②距離をとって出すこと
 - ③コップが入ったら確実にグリッドまでつなげる
- 理由は説明していこう。まず①は当然ナーゲルのほうがコップより隙がでかいから。単純なことだが、これはコップがガードされても、ナーゲルが入るかもしれないと思う人がいるからだ。実際入ることもあるし、グリッドさえ決めれば、前の2つなどどうでもいい。

言えば当然なのだが、これは残りの確実に入る20%は何なのかという点、これは特定の必殺技をガードさせられた時、忍者(アースクエイク含む)のうっせみ、シャルロットの武器破壊技、右京の小昇りつばめ、狂死郎の跳尾獅子など。ほかにチャムチャムの気絶時などは、コップにしか頼れないぞ。

総合すると、ガードさせられると距離は離れて、こちらの一番リーチのある攻撃は届かないが、むしろはたっぶりと硬直している。そこがコップゆえの狙いどころと云っていいだろう。近寄りや大斬りのほうが安定してるし、カウンターも期待できるからね。



前述したような確実にコップを入れる状況があるとしても、やはりあまりにも機会が少ない。ある程度バク子でもいいから出していきたい、と思ってる人はまずこれを頭にに入れてほしい。



こうなってしまう。超早く入力するか、距離を取るしかない。

キャンセル ディーガー・コップが入る通常技(○×)

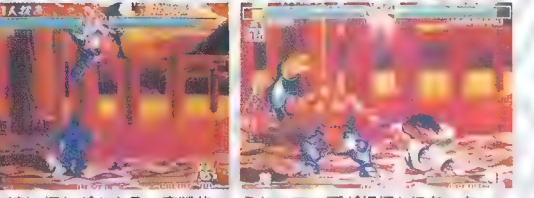
	しゃがみ大斬り	近立ち大斬り	近立ち中斬り(1段目)	遠立ち中斬り
霸王丸	○	○	×	×
ガルフォード	○	○	○	×
ズイーガー	○	○	×	×
狂死郎	○	○	×	×
幻十郎	○	○	○	○
半蔵	○	○	×	×
シャルロット	○	○	○	○
王虎	○	○	○	○
幻庵	○	○	○	○
ナコルル	○	○	○	○
十兵衛	○	○	×	×
右京	○	○	○	○
チャムチャム	○	○	○	○
アースクエイク	○	○	○	×
和狎	○	○	○	○

※この表はどの技をキャンセルすれば、コップにつながるかを表わしたものです。

近間でコップが当たった場合(高速、当たったのを確認してからナーゲルを出す)とキャンセル許容時間を使えば、ズイーガー本体はすでに相手の背後にいて、ナーゲルで吹っ飛ばしてもグリッドの間の外になるのだ。

遠間だとコップの速度は遅くなっており、キャンセル許容時間をいっぱい使っても大丈夫。わかった?

③はリスクを覚悟して出すのだから、必ずグリッドを入れないやダメだという、一種の心構えちゅーわけだよ。



すると追い打ちがガカる。実戦的じゃないが知っていると得する。うわ、コップが相打ちになった。素早く大斬りを入力。

ここでナーゲル以外でコップをキャンセルする方法は、相打ちになるのだ。そうすれば、次に昇り大斬りを入れることができるぞ。実戦的じゃないけど、一応知ってて損はないと思う。

対戦攻略

フリーダーなら犬と一緒に攻撃だ

パピー技

ここに極まる

気がつけば周りは女だらけ。家族が女系ならパピーも♀でもちろん子犬も♀。さらには師匠も女性ときた。となれば奥義も…(こじつけ極まりなし)

担当：藤井 "Ace" 絵麻

は大きい。犬が咬みついたらダッシュ攻撃。相討ちならヘッド空撃。これを覚えておこう。コンビネーションはいくつかあり、うまくヘッド空撃やダッシュ大斬りを連続で決めれば、一気にダメージを与えることが可能だ。

さて、そのダッシュ技だがやはり大斬りが良い。しかし距離によっては大斬りを大蹴りにしたほうが良い場合もある。刀の刀身ではなく柄の部分か当たると減りが少ないのは周知の事実。近すぎるときは大蹴りや中斬りにしよう。距離を見極めろということだ。

パピー
おもしろい

出るまでが遅い。硬直時間が長い。さらには削りのこともあって、マシンガンドッグ



喰ったらホーツとするな。

(以下)犬はごもラッシュドッグに比べて使用頻度が低いようだ。武器破壊技のメカストライクドッグ(以下犬モ

ズも同様だろう。しかし、咬みつきは強いぞ。以下、心して読め。

パピーと同時攻撃だ

犬が咬みついている最中は技が出ない。相手も犬に喰われていない仕方ないだろう。そう思ってしまつたガルフオード使いたちよ、悔い改めよ。実は、犬が食いついているときにも攻撃を入れることができるのだ。ただし、キャラは表の5キャラに限られる。では、犬が食いついている間にどんな技を出そうかができるのか。まず思いつくのが、犬が食いつく前に技を出すというものだ。フラスマブレードは出ない。出せるのはリアレプリカアタックと相討ちでのヘッドレプリカアタックで犬が食いついている間に当てることのできる。

また、実は犬が食いついている間に出来る技も存在する。ダッシュ攻撃だ。不確定要素の強いレプリカ系だけでなく、ダッシュ攻撃も出来る。これ

パピーと同時攻撃だ

次は正確なダッシュを会得しよう。このダッシュ、実はなかなか出ない。ダッシュがでなくてはダッシュ技以前の問題だ。犬が喰いついているとレバーを5回くらい入れてもダッシュしないことがある。しかし、それもタイミング次第だろうと思うので、自分でコツをつかもう。

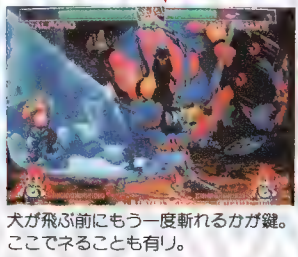
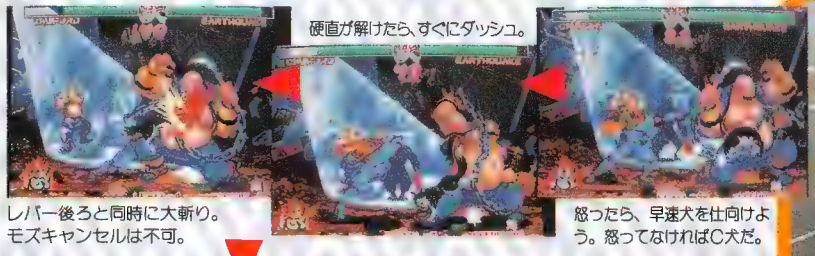
このダッシュを完璧にすれば究極奥義も思いのままだ。

さて、これで咬みつきの技の仕組みは解つたろうか。ではこれより奥義を佐授しよう。身を持って体験せよ。

●犬モ、ダッシュ大斬り
命名「杉森」：最もオーソドックスな大統領技。犬が入ったら迷わずダッシュ入れる。

表1 ○…入る △…入らないこともある ×…入らない

キャラ名	技名	
	○犬	犬モズ
霸王丸	×	×
橘右京	×	×
柳生十兵衛	×	×
服部半蔵	×	×
ガルフォード	×	×
ナルコルル	×	×
シャルロット	×	×
王虎	×	×
千両狂死郎	○	○
不知火幻庵	○	○
アムツチヤウ	○	○
牙神幻十郎	○	○
チャムチャム	○	○
花風院和神	○	○
ニンハルト	×	×
ズインガート	×	×



●犬モリア空撃
命名「パトリシア」：滅多に入らない。決めれば屈辱度が高いが、失敗したときのリスクは大きい。

●犬モヘッド空撃
命名「クリス」：相打ちになつたら即B○○。倍返し技。

そして、○犬よりも咬んでいる時間の長い、犬モズだ。ただし、技がスカルすることもあ。すべては運次第。

●犬モズ！ダッシュ大斬り
命名「藤井」：ガルフオード最大最強の究極奥義。それどころか、ゲーム中最強といえるほどの技。なんとこれも武器破壊技+怒りの大斬り×2という強力さ。ダメージはあの「天覇封神斬」を全て入れたときに匹敵する。つまり、体力ゲージ割程を奪い去る。武器も破壊できるので文句のつけどころのない技だ。

ただ、タイミングがとつてもなくシビア。2発目の大斬りを入れる前にパピーが星になつてしまう。これでは半分しか減らせない。一瞬のタイムロスも許されない技だ。それだけに決めたとときの気持ち良さは最高だ。

P.S.元ネタわかるかな？

●犬モズ！ダッシュ大斬り
命名「牧野」：犬モズは咬み時間が長い上、怒り状態というオマケ付き。ダメージは凄まじいものがある。是非、多用しよう。ガルフオードの怒り時間が長いのも相乗して素晴らしい。

●犬モズ！ヘッド空撃
命名「タッシュ中斬り」
○犬ではムリだが、噛んでいる時間が長いおかげで大斬りをさらに加えられる。ゲーシの七割は堅い。タイミングちよいムズ。

●犬モズ！ダッシュ大斬り
命名「有坂」：ダッシュ攻撃は逆でも良いが、武器レンジの都合上この方がやりやすい。タイミングはすぐ前の技と同じくらいシビア。

●犬モズ！ダッシュ大斬り
命名「川合」：中斬りが届かない距離のときに使用。同じくシビア。

パワ一炸裂! 怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?



小足払いでジャンプを誘発しよう。

基本戦法は全部で4つ。必ずパターンにハマってくれるとは限らないので、ここでは戦法と呼ぶことにした。では、その戦法とは?

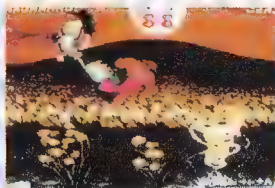
基本戦法その①

小足払いで跳ばせて落とすのがこの戦法であり、落とす方は昇り大斬り、立ち大蹴り、弧月斬などが代表的。昇り斬りを出したのはいいが、間に合わずに、先に攻撃を当てられてしまうという人には弧月斬がお薦めだ。

出そうとすると、輪っかが出ているのに投げられてしまったり、一方的に負けしてしまうことがあるので、跳んだなと思ったら早めに出そう。気をつけてほしいところは、小足払いを連打し続けたままだと敵キャラのしゃがみ中斬りや大斬り、足払いなどをくらってしまう点だ。2、3回くらいついたら連打を止めてちよつとだけ様子をみよう。そつしたら、また小足払いを2、3回出す。これを繰り返して、CPUの反応を見よう。

基本戦法その②

烈震斬をガードさせ、その後、敵キャラの反撃をガードしたらすかさず大斬り、中斬りで攻撃するのがこの戦法だ。だが、この烈震斬は、ガードさせたときの着地点が、間合いによって反撃の出方が変わってくるから困りものだ。近すぎるので投げられてしまうので、剣の先を当てていく感じで出していこう。



だいたい、ほとんどのキャラに通じ

旋風裂斬で敵キャラが跳び越えて来たところを、昇り大斬りで落とすのがこの戦法。主に、敵キャラとの間合い

基本戦法その④

この特性を利用し、ダッシュ中に投げボタンを連打しておけば、敵キャラの直前でボタンを押すより投げを決めやすい。

対CPU戦攻略 慣れれば楽勝!?

霸王動

とはいってもやはり強いCPU。各キャラの動きを見切って勝利を得よう。

担当: 黒色 槍 騎 兵 スワウスK-TAN



この後、反撃をガードしてから

先っぽすぎてもだめなのだ。

基本戦法その③

タッシュして投げ。ほとんどややくそ戦法的な色合いが強い。レバーを入れっぱなしにしていけば、ボタンを連打しても斬りにはあまりならない。

よくしゃあ! キラキラにしてみよう!!

●**霸王丸**
基本その③はコイツのためだけにあっていい。

立ち中斬り、大斬りに気をつけてつ、こちらと同じ技で応戦する。

●ナコル

基本その②を行うとアンヌムツベを出してくるので、これをガードしたら、しゃがみ大斬り→小弧月斬を出そう。これで完全に気絶するので、あとはお好きなようにしてください。

●不知火幻庵 千両狂死郎

基本その①で、昇り斬りは負けしてしまうので早めの弧月斬で返していこう。

●ナインハルト・ズイーガー 王虎

基本その②を行うと、立ち大斬りや足払いを出してくる。これらをガードした後に立ち大斬りを出すと、斬ることができ。

●ガルフォード

基本その①と、立ち大斬りを狙っていく。ドッグシリーズの出し際を斬れる。が、犬をくらう場合もある。

●服部半蔵

基本その②と①でいくしかない。ガルフォードと同様にコマンド投げが怖いので、立ち小、小足払いをポンポンと連打せずに出しておき、しゃがみ中斬りも混ぜておこう。連打すると斬られる。うつつせみ天舞、地斬は、ガードしたあと立ち大斬りがヒ

が離れているときに有効だ。

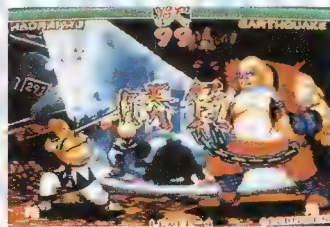
ツトするぞ。

●アースクエイク

スタート開始直後、いきなりジャンプ大斬り→立ち大斬りが決まる。そのあと間合いを保つからもうセットだ。

●シャルロット 樞右京 花園院和神 チャムチャム

基本その①でOKだが、返し方がちよつと違う。



レバーはすでに斜め上に入れっぱなし。

シャルは垂直ジャンプ中斬り、右京は垂直ジャンプ中斬り大斬りで、和神は逃げジャンプ大斬りだ。チャムもジャンプ斬りで返しているが、ひっかかれることが多い。弧月斬を混ぜて使おう。



●**牙神幻十郎**
小足払い、しゃがみ中斬りで跳ぶのを待って弧月斬。基本その④や、立ち中斬りでチクチクいくのも、比較的

有効。小足は三連殺封じにもなる。

●柳生十兵衛

小足払い、しゃがみ中斬りを小足払い、いくそーを待つ。いくそーをガードしたら立ち大斬りでOKだ。

しまつたら...

ジャンプを誘えたのはいいが、跳び越されてしまった! なんてこともよくある。後ろに回られそうなときは、敵キャラが着地する前に、しゃがみ大斬りを出しておこう。また、画面端に追い詰められたときなどは、歩いて前に出たから出すか、そのままジャンプやダッシュで逃げてしまつてもいい。が、シャルや



前一度逃げてから、再び間合いを自分のものにして。

十兵衛などは、かえって追い詰められたほうがよかつたりする。それにしても、こちらの攻撃を前転ころがりですかして投げるの...あれはうますぎ。

対CPU戦攻略 おしおき志願者殺到!

ナコルル

対空逃げ大斬りにしゃがみ大斬り、すかし投げに、連続技。対戦に応用可能な技ばかりだぞ。

担当:Scho小杉

リーチが絶対的に短いナコルルが、対戦のように闘つというは無謀。CPUの超反応のかっこうのエジキだ。そのため、他キャラ以上のパターン化が必要だが、そのへんは大丈夫。十分にパターン化が可能だ。

「大斬り」で落とす
真はせて落とす
その①

方法はいたって簡単、小足連打で飛び込みを誘い、逃げ大斬りで落とすだけという簡単さ。しかも、この大斬りの威力が尋常でない。一発で体力ゲージの30%弱を奪ううえ、気絶させる確率も非常に高いのだ。二発目で気絶すれば、



小足払い。このぐらいの間合いから跳んでくれればベスト。



別名アツバークット。対戦でも強力。

タッシュ大斬り・レラムツベの二段でフィニッシュ確定だ。このパターンの通用する相手と、そのキャラ別の注意点は以下の通り。
・幻庵：確実にいくのなら、小足払いのかわりにしゃがみ小斬りで誘い、近くから跳ばれたら逃げきつてしゃがみ大斬り、遠ければ逃げ大斬りと使い分けたほうがよい。



しゃがみ大斬りは、このぐらいまで引きつけて出そう。

「大斬り」で落とす
真はせて落とす
その②

これは少し速めの間合いをギリギリスームアップするくらいで小アムベヤトロ、跳んで来たところを、しゃがみ大斬りで落とすというもの。気をつけるのは間合い。し



ギリギリ当たらないぐらいの間合いで出すのがポイント。

つこく追いかけてくるようなら、バックタッシュではなく、逃げ小キックを出そう。立ち止まってくる。
・王虎
小キックで飛び込まれると相打ちになるが、これはいたしかたない。
・アースクエイク
跳んでくることは、まずなく、大抵レプリカアタックを出してくるが、ガード後、中

アンヌムツベが入る。
・スイーガー
近いとゴオルフファンゲンで掴まれる。こちらが画面端のときママハ八を出す、フリッツイーガーをくらう、この2点に注意。ママハ八！立ち中キック→ママハ八！立ち中キック…と延々と続けるパターンも可能(間合いが狂いにくい)。

「他のキャラ別攻略

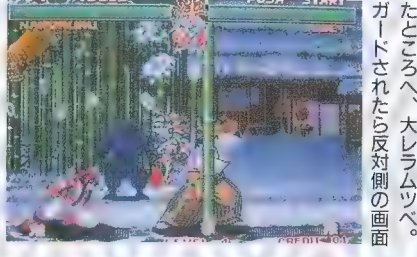
VS 霸王丸
間合いを開いて、ジャンプ大斬り・中アンの二段を狙ってこよう。斬鉄閃を出されると、両者ともすがるので投げ。ただし、起き上がり時だけは弧月斬をだしてくるで跳び込まれないこと。



このぐらいまで引きつけて大し。対シヤルも同様。

VS シヤルロッド
基本的には霸王丸と同じでOK。画面端に追いつめられたら、できるだけひきつけてから、大レラで反対側へ抜けよう。結構くらってくれる。
VS ナコルル
アムベヤトロに小アムベヤトロ又ムツベを合わせていく。跳んできたら逃げ大斬り。アムベヤトロはガード後、しゃがみ大斬りを入れよう。

VS 右京
右京のすぐ真後ろに着地するよう昇りて小キックを出して跳び込むと反対側に技を出すので着地で投げたしまおう。ツバメも昇り斬りもすべて小キックでつぶせる。間合いが少し微妙なのできっちり合わせること。
VS 十兵衛
画面端で待ち、近づいてきたところへ、大レラムツベ。ガードされたら反対側の画面



このぐらいまで引きつけて大し。対シヤルも同様。

VS ガルフオード
こんなふうには追っかけてくる。着地を投げよう。

スタート時より少し近いぐらいの間合いから、前方ジャンプ、頂点付近で大斬りを出すと、着地で投げが入る。ただし、ジャンプ時に大を出していた時はガードしたほうが安全。



たまにバックジャンプ大斬りに突っ込んでくる。ラッキー

VS 半蔵
小足払いで爆炎龍を誘えるので、小足から即飛び込み、ジャンプ大斬り！大レラの？段を決めよう。モードが変わって、小足の反応しない時は対ガルフオードと同じパターンでこよう。
VS 狂死郎
立ち小斬りで風裂扇を誘い、中アムベで斬る。風裂扇を撃たず、ビョンビョン跳びまくっているときは、対空しゃがみ大斬りorくくって投げが可能。
と、こんなことですか。
注意すべきは、半、ガルの忍者2人のみ、動きに感わず、冷静に間合いを調節しよう。

パワー炸裂! 怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?

小足連打でジャンプしてへんの
を待ち……。



やはり跳ばせて落とすは常
套手段。CPU戦には欠かせ
ない戦法だ。
主に使うのは、小足払いを

**ひっぱ跳ばせて
落とすでしょ**

対CPU戦でのチャムチャ
ムは、いくつかの基本パター
ンを使って攻略していくこと
になる。
まずはその基本戦法から解

跳んできたら下をくぐって近立
ち大蹴り、対ナコルル、対和沖



連打して、CPUキャラ
がジャンプしてきたら早めの
立ち大蹴り(遠距離用)で落
とす、というもの。
ただし、ただ小足払いを連
打しているだけで跳んできて
くれるCPUというのは、実
はとんじけない。ナコルル
と和沖だ。しかしこの2人は
自キャラを跳び越えるように
ジャンプしてくるので、必ず
下をくぐって振り返りざまに
近立ち大蹴りを出し、地上に
落ちる前に迎撃しなければな
らない。

跳んできた返立ち大蹴り(早出
し)。近くなら中蹴りで。



近づかれながら中足払いで牽制し
ていき……



とびひっかきの先をガードさせるようにする。そして着地後反撃だ。

小技で牽制し、三連殺を待ち。
とびひっかきもたまには当たる。
アースクエイク戦はおもし
るようにジャンプ攻撃が決
まるので、連続技の練習にち
ょうどいいかも。



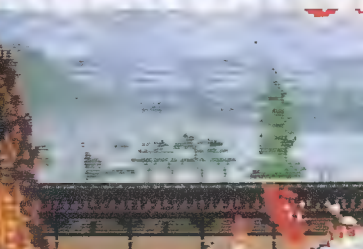
対幻十郎戦がづらい聞いて、
遠ければバクバクガブル、近
ければ中足払いで牽制してい
き、三連殺の3打目をガード
後大斬りで反撃だ。

では、遠立ち大蹴りで落と
すのは、誰相手のときなんだ
ろう?



これは対幻庵、対チャムチ
ヤム戦のときに活躍するのだ。
ただしどちらを相手にして
いてもそうなのだが、小足払
いを連打しているだけでは爪
やブーメランによる攻撃を喰
らってしまい、あまりいたた
けない。
そこで対幻庵、対チャムチ
ヤムでは近づいてくるまで待
ち、技の届く距離になってか
ら中足払いを出して牽制して
いく。対チャムチャムではた
まに出す程度でいいが、対幻
庵では離れるまで(スライデ

さて、ここからは跳ばせて
落とすのではなく、ある特定
の技を誘ってその技をガード
したあと、または空振り後す
ぐに反撃してダメージを与え



ていき……

対霸王丸、対十兵衛戦では
小足払い連打を使用。間合い
があっているなら霸王丸は立
ち大斬りを空振りするので、
そこへすかさず大斬りを入れ
てくるので、ガード後大斬
りを入れてやるのだ。



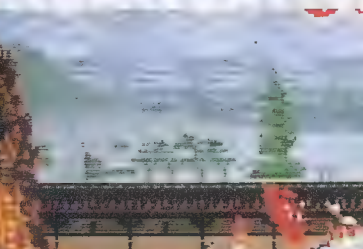
一応対半蔵戦でも小足払い
を連打して、うっせみ地斬を
出してきたらガード。しゃが
み大斬りというパターンが通
じる。
霸王丸、十兵衛、半蔵とも
あまり反応しないようなら、
中とびひっかきの「先っぽ」
をガードさせるようにして出
していこう。すると霸王丸な
ら弧月斬、十兵衛はいくそ
半蔵は遠立ち大斬りを出して
くるので、それぞれ大斬りで
反撃だ。

この中とびひっかきをガー
ドさせて、着地後反撃する方
法は、他にシヤルロット、ス
イーガー、王虎にも有効だ。
狂死郎はそのままくらってく
れることも多い。



対右京戦は離れてバクバク
ガブルを出していき、残り体
力が少なくなってきたらジャ
ンプ大斬りで跳び込めよ。こ
のとき大斬りはジャンプの頂
点あたりで出してしまい、右
京の昇りつばめを斬るのだ。
ガルフォード戦は小足、中
足払いで牽制し、跳んできた
ら大蹴りで落とす戦法が有効
ただしCPUガブルはめちゃく
ちやに動くので、ある程度は
跳び込んで大丈夫だ。
対幻十郎戦がづらい聞いて、
遠ければバクバクガブル、近
ければ中足払いで牽制してい
き、三連殺の3打目をガード
後大斬りで反撃だ。

対CPU戦でのチャムチャ
ムは、いくつかの基本パター
ンを使って攻略していくこと
になる。
まずはその基本戦法から解



対CPU戦でのチャムチャ
ムは、いくつかの基本パター
ンを使って攻略していくこと
になる。
まずはその基本戦法から解

対CPU戦でのチャムチャ
ムは、いくつかの基本パター
ンを使って攻略していくこと
になる。
まずはその基本戦法から解



対CPU戦でのチャムチャ
ムは、いくつかの基本パター
ンを使って攻略していくこと
になる。
まずはその基本戦法から解

対CPU戦でのチャムチャ
ムは、いくつかの基本パター
ンを使って攻略していくこと
になる。
まずはその基本戦法から解



対CPU戦でのチャムチャ
ムは、いくつかの基本パター
ンを使って攻略していくこと
になる。
まずはその基本戦法から解

対CPU戦攻略
つばめ返しで
ザクザク斬る!!

橘右京

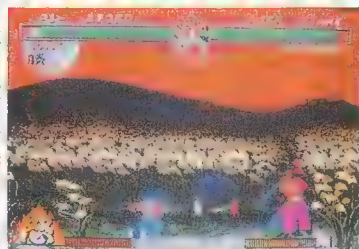
二大必殺技で凶悪なアルゴリズム
を持つCPUを一刀両断!!

担当：FRS-N.O

「つばめ返し」
格闘ゲームの基本的ひとつに数えられる、跳ばせて落とす法。真侍魂の右京でもこの方法でCPUに勝ち抜くことが出来る。

と、いうわけで前置きはそろそろ終わりにして具体的な戦法のほうに入ろう。とりあえず敵キャラごとに説明してみようか。

VS牙神幻十郎
幻十郎には、まず画面端までバックステップし、しゃがみ小斬りを連続して飛ばせて...



しゃがみ小斬りで跳ばせて...

み小斬りを連打する。すると幻十郎は跳び込んでくるのでしゃがみ中蹴りで返す。

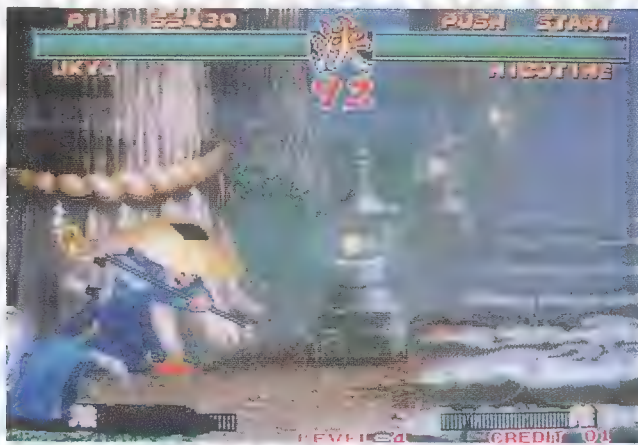
VS花菱院和神
画面端に下がり、しゃがみ小足払いを連打し和神が跳び込んできたらしゃがみ中蹴り。この大斬り法なら3回斬れば勝つ。



垂直ジャンプ大斬りで対空だ。



こちらは画面端でしゃがみ小蹴り。



和神の跳び込みはしゃがみ中蹴りで落とせる。

VS不知火幻庵
画面端以外でしゃがみ小斬り連打。跳び込んできたら立ち大斬り。スームアウトするくらいから跳ばせるとベスト。

VS柳生十兵衛
画面端でしゃがみ小斬りを、十兵衛に必ずヒットorガードさせられる間合いから目押しで出す。ちょうど、十兵衛を追い払うような感じで作るといいだろう。跳び込んできたらしゃがみ中蹴りで返す。

VSチャムチャム
しゃがみ小斬りで跳ばせて跳び込んできたら、立ち大斬りか垂直ジャンプ大斬りで返す。できれば垂直のほうが与えるダメージが大きいので、こちらのほうを狙ってみよう。一撃で気絶させることも...

「つばめ返し」
相手が歩いてきたら、中の残像踏み込み斬りをガードさせる。うまくガードさせたらすぐ垂直ジャンプする。相手はなぜか、中or大の技を空振りするので、そこをつばめ返しで斬る。万が一、つばめをガードされたときのことを考えて、つばめ返しは小or中で出すといい。

歩いてくると、その中の踏み込み斬りをガードさせる。



歩いてくると、その中の踏み込み斬りをガードさせる。



硬直が解けた瞬間に垂直ジャンプすると、このように何かしらの技をCPUは空振りするので、これを確認してからつばめ返し。

このパターンの通用する相手は...
霸王丸、右京、アースクエイク、ガルフォード、半蔵、幻庵、王虎に有効。

その他のパターン
このほかに、対スライガー戦で小の踏み込み斬りをガードさせて投げる、とか、霸王丸がスームインまで歩いてきたら跳び込んでつばめ返しとか(霸王丸はしゃがみ大足払いが大斬りをスカー)いろいろ面白い方が存在するので、余裕が出てきたら、より侍らしい勝ち方を追求してみてください。

あ、そうそう、対CPU戦を右京で美しく、格好よく倒す方法をみつけた人は編集部までハガキか封書で、真サムライスピリッツ「つばめ返し友の会」あてに送ってください。すばらしいパターンを送ってくれた人には真侍魂増刊で紹介いたします。よろしくね。

パワー炸裂! 怒濤の攻略 君は限界をこえられるか?



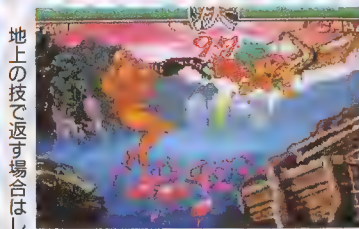
相手が跳びこんできたとき おなじみ幻庵のしゃがみ斬り。

幻庵のしゃがみ・中斬りはかなりのリーチがある。地上戦ではこの技をメインに使っていい。

こちらの爪の先がギリギリ当たるぐらいの間合いでチクチク突いて、相手の技の出かかりを止めるようにする。またCPUはダッシュからの投げなどを多用するので、その防止にもなる。

しゃがみ斬り、跳びこんで落とす

幻庵のCPU戦は、同じパターンでほとんどのキャラを勝ち抜けてしまう。



地上の技で返す場合はしゃがみ斬りの軌道の部分を当てるように。

幻庵はすばやい反応が必要なので、しゃがみ斬りはあまり連打せずにタイミングよく出そう。

相手が跳びこんできたときは対空技で返すのだが、ジャンプして返す場合と地上で返す場合の2通りがある。

ジャンプして返す場合は大斬り・中斬り・中蹴りを使い分ける。大斬りは威力があるので常にこの技で返したいのだが、判定の強さでは他の2つに劣る。中斬りは爪の部分を当てるようにすれば、かなり判定が強い。中蹴りはリーチが短くて判定の強い技に対して使う。

幻庵はすばやい反応が必要なので、しゃがみ斬りはあまり連打せずにタイミングよく出そう。

対CPU戦攻略 つまんで気絶、またつまむ 不知火幻庵

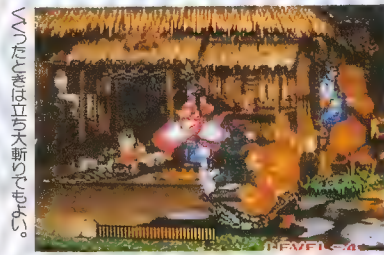
なんと、幻庵のCPU戦は1発入れればそれで勝ち、あ〜楽ちん。

担当: 不知火友の会 KKY-いなりん

永久気絶パターン

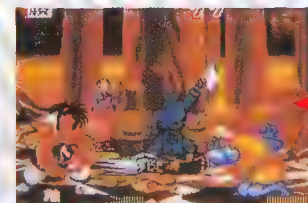
幻庵はCPU戦に限って相手を永久に気絶させることが

- ジャンプ大斬り
ガルフォード、狂死郎、霸王丸、右京
- ジャンプ中斬り
シャルロット、王虎、チャムチャム
- ジャンプ中蹴り
幻庵、チャムチャム、和伸
- しゃがみ大斬り
幻十郎
- ガルフォード、ナコルル

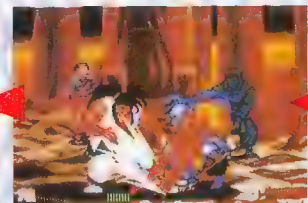


がみ大斬りを使う。立ち大斬りでもよいのだが、遠距離技になってしまいがこわいので、安定するならしゃがみ大斬りのほうがよい。

しゃがみ大斬りは少し早めに出すようにして、振り上げた爪の先が当たるようにする。近間で跳びこまれたときは、下をくぐって立ち・しゃがみ大斬りを相手に着地する前に当てよう。



キャンセルして爪つまみ、の繰り返し。ダッシュ大斬りを当てて、



爪つまみを当てたら、

できる。なぜCPU戦に限るかという点、このパターンは爪つまみを使うのだがCPUは爪つまみをくらったあとに時間いっぱい気絶しているのである。

といっても幻庵の硬直も長いので、こちらもノンビリしてられない、そこでダッシュ大斬りを使うのである。このダッシュ大斬りの2段目にキャンセルをかけて爪つまみを出せば、CPUは永久に気絶しているわけである。

要するに爪つまみ・ダッシュ大斬り・2段目にキャンセル↓爪つまみ…となるわけである。



立ち大斬りからパターンにもっていく。



これをガードしたら、

ある。また、始まりが必ず爪つまみでなくてもよい。立ち大斬りやしゃがみ大斬りが当たったら、そこからキャンセルをかけて爪つまみを出してパターンにもっていくべきである。

このパターンはチャムチャムを除くすべてのキャラに使える。チャムチャムにはダッシュ大斬りの2段目が当たらないので、キャンセルをかけて爪つまみを出すことができない。

爪つまみは、なるべく相手との間合いが離れているとき(スームアウツしてるとき)に出そう。また、具体的にパターンにもっていくときは決まっているキャラもいる。

VS スイガー

画面端でブリッツ・イーガーを待ち、ガードしたあと地上に降りてきたところに立ち大斬りを当ててパターンにもっていく。このキャラには、しゃがみ大斬りの2段目が当たらないのでダメ。



このキャラはごまかすを倒したあと、秘剣ささめゆきを出してくることが多い。これをガードしたあと、爪つまみを当ててパターンにもっていく。



こんなに離れていても

VS 右京

このキャラには、爪つまみをガードさせると必ずといっていいほど残像踏み込み斬りをくらってしまいます。

ステゴロ…タイマン… 侍 喧嘩道場!!

真サムになって、素手になる
場面が多くなった。そこで、
こんな戦法を参考までに
ひとつ覚えておこう。

担当：悪人MAN

とにかく、サムライも新しくなり武器破壊技も増えた。そこで素手の戦術についてふれてみた。

はじめに （これだけは頭に入れる）

はっきり言って、刀はないよりあったほうが強い。そこまでの（再び刀を取るまで）場つなぎとしてこれらを覚えておこう。

真には、全体的なシステムとして前転、後転、小ジャンプ、白刃取りなど、さまざまなものを与えられている。それぞれの使い方としては、こんな感じだ。

●前転、後転
下段攻撃に弱く、スキを授



この後は投げにするのがけつこうい。

げられることが多い。だが、いきなり使うと案外、引くかかるのでためしてみよう。

●タッシュ、バックタッシュ
とにかく武器がないので、相手を落ちつかせないようにこちらが変なことをしまくるのはあたりまえ。相手が半蔵などの、タッシュ投げをねらわれた時にはこちらもタッシュユして、白刃取りをねらうの



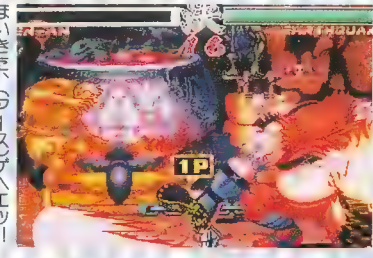
忍びっいいいなき…

もよい。タッシュのいいところは、やはりその素早さにある。これらは、ほとんど武器が出るまで逃げ回る時に使うのだがいざとなったら武器をスッ飛ばして、敵を投げ飛ばすのも一つの手段。ほかには、利点を生かして、タッシュでジャンプをくぐり、その着地を投げてみるのもいいぞ。

クタンが出ると、相手はそれの爆発におびえて固まりがち。そこにつけてこんで攻撃するといったわけだ。主に、バクタンをタッシュで抜けて投げるのが有効かと思われ、しゃがみガードのやつには昇り蹴りを当てるのも面白い。

を合わせる方法があったが、どちらも難しかった。が、今回は◆◆◆◆と、このコマンドだけで狙えるのはうれしい。

てガードもできる。



●小ジャンプ
軽くびよんびよんはねているだけで、相手の小足払いなどを（下段系）よけられるのは強い。武器有りでもそうなのだが、武器無しでもそうなるのが良策だ。

肉に関しては、大足払いで転ばして取りに行ければよいが、けつこうつらい。肉を取るひまがあったら武器を取りたいしね。

さでほとんど決まっている。したがって、チャムチャムやナゴルなどほかなりねらいにくく、アースクエイク、スイーガーなどはねらいやすいということ。

白刃取りの受け付け時間に

●天のめぐみを使う
闘っているとバクタンや肉が降ってくるのは、とりあえず今もある。

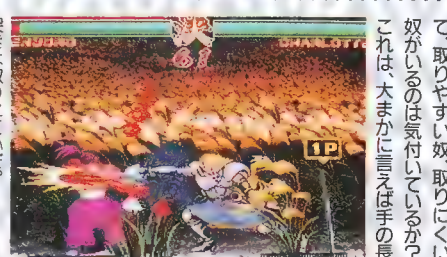
前回は、タッシュで刀のある奴とない奴がぶつかりあう方法と、相手の攻撃に素手

モーション中は、何かしバーをいじっただけで効力が消えるため、技を出してから少し置いておこう。怖かったらレバー後ろPでキャンセルし

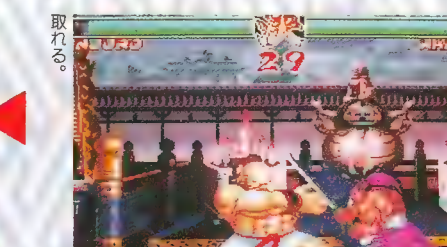
これの後はずり取れない。



これを使う。バクタンにヒビるな!!



突きは取りにくいぞ。



取れる。



この時は

パワー炸裂! 怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?

必殺技

●霸王丸

必殺技は酒ひとつしか出せないが、足技が楽なのでいける。対空は昇り小キックを使おう。

●十兵衛

対空として立ち強パンチが使えるのはうれしい。中足をメインに攻めていけ。

●ガルフォード

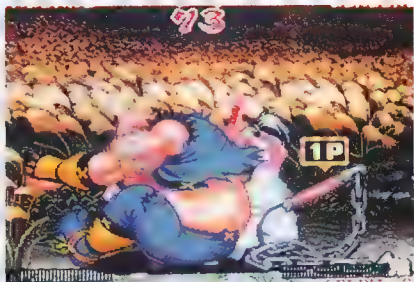
ブラズマ、犬、消え技(シヤドーコピー)、レプリカアタックほかと、ほとんどの技が出せるので強い。

●半蔵

ガルフォードと同じでけっこういける。この際タッシュモズをねらって走るのが得策かと。

●アースクエイク

小系の攻撃が強力なのだが、この時こそファットプレスを多用するのも面白い。

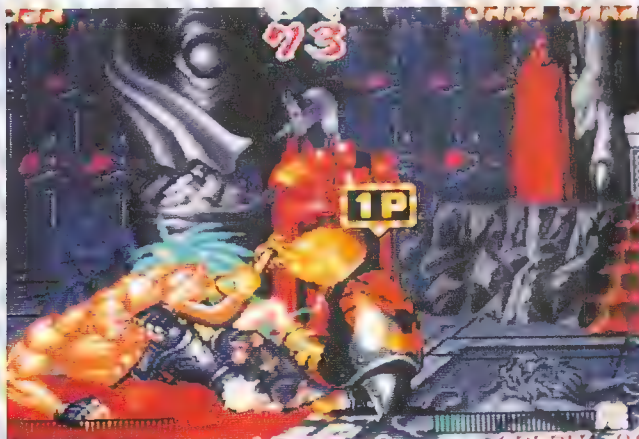


ケツ投げも強力な武器。

昇りケツの小キックがあるのはかなりうれしい。

●スイーガー

ティーガーコップの3段が武器なしでも使える。キャンセルからは何ひとつ入らないが昇り小斬りの対空も強くりーチも長いので覚えておこう。



スラが入りゃこっちのもの。

●和神

武器がなくてもあまり変わらないのが、こいつ和神である。立ち大斬りにはキャンセルがかかるが(近、遠両方)、連続技にはならないので注意しよう。

●チャムチャム

しゃがみ大蹴りがやはり強力、飛びひっかきをませて闘え。



ブホ、ブホ、ボヤ、けつこするいでしょ、こいつね。

●王虎

とりあえず大ケツがメイン。昇りで出したり、ガードさせて投げたりして使っていこう。大足払い忍者のしゃがみ大斬りよりもリーチが長い。



重なつても平気。

●シャルロット

ジャンプキックはリーチがあり強いのだが、手技が弱くリーチのなさにオドロキも。立ちキックも使ってガンガン相手を攻めていこう。

●ナコルル

何と言っても、最初はママ八八を呼ぶのが大切。素早さもまあまあのので、タッシュをメインにしてもよい。

●狂死郎

使える必殺技が多く、パンチ系がけっこう強いので安心。相手に跳ばれたら立ち中パンチで落としていこう。

●幻庵

とにかく相手と間合いを取り、武器がくるまで毒をはきまくれ。

相手に近よられたらスラで転ばせてやる。



意外とリーチは長いんじやない、素手にしっちゃあね。

●幻十郎

白刃取りの間合いが広めで



パチ〜とね(対空兵器)。

ある。

足が長く、なおかつ大パンチのリーチが長いので、素手キアラではかなりやるほう。

●右京

ひそかに手技が強く、空中戦も垂直ジャンプ中パンチなど光る。

立ち大キックで相手を転ば

せるように、つねにスキを逃さないように攻めていけ!!

最後に、素手になったらもう何でもありで、相手を投げにいけるが、いかにもしれない。ジャンプ、しゃがみ斬りは白刃取りでは取れないので注意しておこう。

ソフトなステゴロ喧嘩術

霸王丸	ジャンプ大蹴り→しゃがみ大蹴り
十兵衛	ジャンプ中パンチ→しゃがみ蹴りor立ち大パンチ
ガルフォード	ジャンプ小パンチ→近立ち大パンチ
半蔵	ジャンプ小パンチ→近立ち大パンチ
アースクエイク	ジャンプ大蹴り→しゃがみ大蹴り
スイーガー	ジャンプ小パンチ→立ち大蹴り
和神	ジャンプ大パンチ→遠立ち大パンチ
チャムチャム	ジャンプ大パンチ→大スラ
王虎	ジャンプ大蹴り(ケツ)→大足払い
シャルロット	ジャンプ中蹴り→しゃがみ小蹴り
ナコルル	ジャンプ小パンチ→しゃがみ大パンチ
狂死郎	立ち中パンチキャンセル→扇子
幻庵	ジャンプ大パンチ→大スラ
幻十郎	ジャンプ中蹴り→しゃがみ大蹴り
右京	ジャンプ大蹴り→立ち大蹴り

攻略

X-Men TM & ©1994 Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved.
CAPCOM 1994 All Rights Reserved.
This videogame is produced under license from the Marvel Entertainment Group, Inc.

このゲームは覚えることがたくさんある。初めのうちは何が何だかわからないだろう。そこで、要点だけを抜き出してまとめてみた。

この記事は開発途中バージョンに基づいており、完成バージョンとは内容が異なる可能性があります。

担当: KAL

CHILDREN OF THE ATOM

X-MEN。このゲームは一見ストIIタイプの格闘ゲームのように見えるが、実際プレイしてみるとあまりの斬新さにとまどいを感じるかもしれない。とりあえずキャラは動いているんだけど、何をやってるんだかわからない。あつという間にやられてしまったが、何をされたのか、どうすればよかったのかわからない、と。

そこでこのページでは、ゲームシステムを広く深く解説するのではなく、実際プレイするにあたって、「これだけは覚えて(修得して)おかないと勝てないぞ」という重要なポイントをいくつか抜き出して、そこに重点をおいて解説していこうと思う。

とりあえずこのページ目を通してあげば、いざプレイするときに役立つテクニック(知識)は覚えられるだろう。

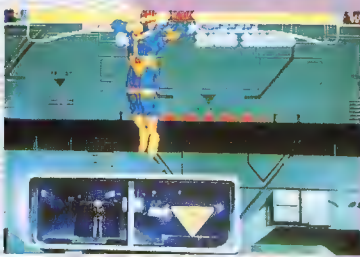
基本操作編 同時押しを駆使しよう

X-MENでは、ダッシュ、スーパージャンプ、投げ返し、受け身、回転起き上がり、といった特殊動作を、ボタンの同時押しとレバーの組み合わせで実行することができる。それぞれの具体的な効果の説明はあとで詳しく、ここでは同時押し操作の利点を解説していこう。

●ダッシュ、スーパージャンプ

この2つの特殊操作は、一般的には、
ダッシュ……同方向へレバーを素早く2回入れる
スーパージャンプ……レバーを下、上と入れる
となっているが、これではいろいろと操作が困難になる状況が出てきてしまう。

例えばダッシュの場合、相手がスーパージャンプをして自キャラの頭上へ行ったとして、このとき、ダッシュを使って地上を左端か右端まで移動したいと考えているのに、相手がほぼ真上にいるものだからどっちが右でどっちが左なのかわからなくなり、レバーも素早く入力しているのにキャラは下でビクビクしているだけで動いてくれず、その間に相手にいい位置(状況)を与えてしまう。

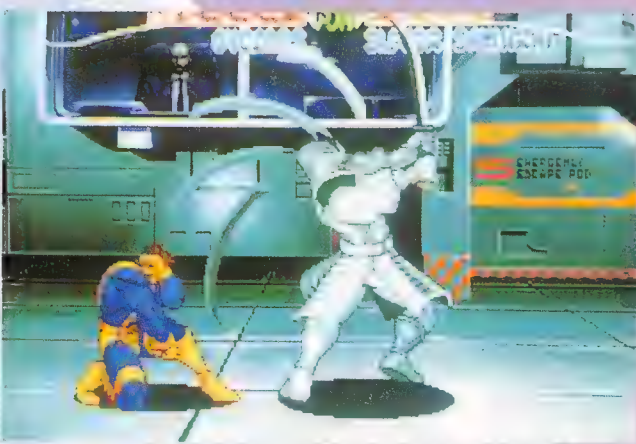


やべえ、向きがわからねえ。ダッシュしろー

からない。素早く同方向へ入力するのが「苦手」というような状況、プレイヤーにこそ、パンチ3つ同時押しでダッシュしてもらいたい。レバーニュートラルか前で前方ダッシュ、ガード状態の後方ダッシュ、ガード状態の直後など、一瞬のスキも見せたくないような状況で瞬時にダッシュできるというのがあるがたいぞ。

スーパージャンプのほうも、しゃがんだ状態から、ガード状態から、ダッシュから、さまざまな状態からミスするのとなく実行できるという点で非常に便利だ。コマンドはキックボタン3つ同時押し。レバーが変な方向へ入った、失敗してその場で垂直ジ

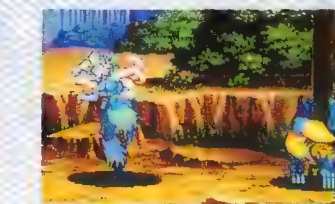
ジャンプするようなおことは決してないのでおすめなのだ。前の2つが本来あるコマンドよりも簡単な、お手軽コマンドだとすると、ここからは少し毛色が違ってくる。



ガード状態などから即座に出せるのがいい。

●投げ返し、受け身
投げ返し、受け身と回転起きあがり、知っていると便利なものではなく、知らないとなすいものなのだ。まずは投げ返し、受け身だが、コマンドはレバー右十中パンチor強パンチ。投げられられた瞬間からこのコマンドを入れればなし(下入れたらなし、ボタン3つ押しっぱなし)にしてあげば、勝手に動作してくれる。

ただし、次の場合には投げ返し、受け身はとれない。
①Xパワーがレベル未満のとき
②プレイヤーの入力が遅れたとき
③それぞれに対して実行不能な投げ、つかみ攻撃を受けるとき(完成版では未定)



投げ返し、受け身はすぐにもマスターしておきたいテクニック。

このうち②はまあ、仕方がない。慣れないうちはとっさに指が動かないと思うが、繰り返し返しているうち反応できるようになる。
①は使用しているキャラ、プレイヤーの戦略などごとくともな問題だ。が、やはりXパワーを多用するキャラを使う人はよく注意しておかなければならない。
③に関しては、後ほど解説しよう。

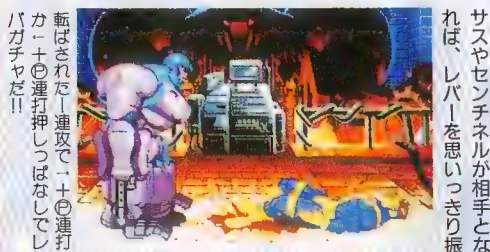
投げられた!と思ったたら即→中or強②だ!

パワー炸裂!怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?

表①	種類	返せる投げの代表例	返せない投げの代表例
ウルヴァリン	受け身	カーボナティウムコイル	つかみあげ
サイロック	投げ返し	つかみあげ	カーボナティウムコイル
サイクロプス	受け身	カーボナティウムコイル	つかみあげ
ストーム	受け身	カーボナティウムコイル	つかみあげ
アイスマン	投げ返し	つかみあげ	カーボナティウムコイル
コロッサス	投げ返し	つかみあげ	カーボナティウムコイル
スパイラル	ワープ(受け身)	全て	なし
シルバーサムライ	受け身	カーボナティウムコイル	つかみあげ
オメガレッド	受け身	カーボナティウムコイル	つかみあげ
センチネル	投げ返し	つかみあげ	カーボナティウムコイル

※現バージョンに基づいた表です

●回転起き上がり
転ばされたあとにパンチ右レバー+⑩連打で前方へ転がりながら起き上がる前方回転起き上がり、左レバー+⑩連打で後ろへ転がりながら起き上がる後方回転起き上がりが出る。
入力はキャラが倒れている間ボタンを押しっぱなしにしていけばいいだけののだが、「追い打ち」のあるX-MENの世界では、キャラが自動的に起き上がってくれるまで倒れたまましておくのはあまりにも危険だ。ましてや「つかみあげ」能力のあるコロッ



転ばされたら⑩連打で「+」連打カーナ⑩連打押しっぱなしでバガチャだ!!

サスやセンチネルが相手となれば、レバーを思いっきり振りあげて投げを喰らうことになる。

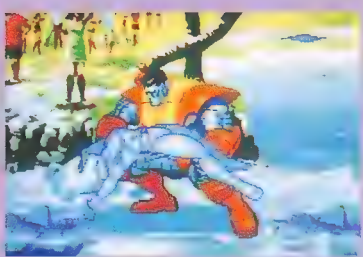
り回してすぐにも起き上がらないと、いつまでもつかみあげて投げを喰らうことになる。したがって、キャラが倒れたらすぐに⑩を連打してレバーをぐちゃぐちゃに振り回して少しでも早く立ちあがるようにしよう。

投げ返し、受け身の性質

では、投げ返し、受け身の特徴について解説しよう。まず知っておいてもらいたいことに、各キャラクターは投げ返しを持っているキャラなのか、受け身を持っているキャラなのか把握してほしい、というのがこの(表①)。なぜかというと、投げ返しと受け身では、全然性質が違うからだ。

普段は、どちらも投げをくらった瞬間からコマンドを入力しておけば実行に移されるのだが、中には数種、特殊なものになると投げ返せなかったり、逆に受け身のとれない投げ・つかみ技を持っているキャラもいる。

サイロックを例にとってみると、倒れているときにつかみあげをかけられても、すぐ



Xバワーのある間は、投げ返しキャラはつかみあげなど恐ろるに気づく。だが...

にコマンドを入力すれば、コロッサス(センチネル)に一撃を与えられ逃げられるのに対し、オメガレッドの必殺技、カーボナティウムコイルでつかまれてしまうと、吸い取り、

逆在接受身のキャラはカーボナティウムコイル後の投げ



ビキーン!!、これは受け身のとりようがない。凍る前(投げられた瞬間)に脱け出すしかないぞ。



これで上空へ跳ばされたあと、落ちてきてから着地時に受け身をとる。(チーム分のダメージは喰らう)。

は怖くないにしても、センチネル、コロッサスを相手にしたときは、決して転ばされたいよう細心の注意を払う必要がある。

他の例では、アイスマンのパンチ投げ(相手を凍らす)は投げ返しはくらくらくのもの、投げそのものが相手を凍らせる技なので受け身をとられる心配がなかったり(凍る前なら脱出できる)、ストームやサイクロプスの中パンチ投げは、投げ返してしまえば問題はないのだが、受け身となると、上空へ舞い上げられて落ちてきてからとるのでその間の相手の行動が非常に気になる(追い打ちにくるのか、再び投げにくるのか、など)。

こうしてみるとどうにも投げ返しを持っているキャラのほうが有利に思えてきてしまいが、「投げ返し」は意外と投げ返せない技が隠れてたりするので安心はできない。

それよりも、プレイ中は最低一回分くらいの投げ返し用Xバワーはとっておくようにして、くらった瞬間にはコマンドを入力できるように、練習をしておくことが重要だ。

また投げにいく側も、自キャラはどちらなのか、相手はどちらなのかを気にしながらプレイする必要があるぞ。特に投げからの追い打ちが強いアイスマンやコロッサスなどを投げる場合は慎重に。

**次号以降を
読むのだ!**

今回はとりあえずここまで。ガードキャンセルやベクトル理論(付録の操作説明参照)については次号以降で順を追って解説していくのでお楽しみに。

X-MEN炎のオマケ



勝ちポーズその②。頭の上にジュビリーが乗ってるね。



ウルバリンの勝ちポーズその①。笑顔も凶悪だなー。



アイスマンの必殺技原画である。ちょっと小さいかな？



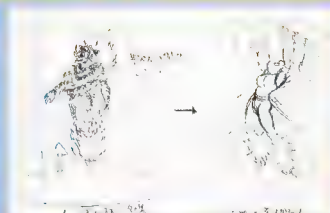
これがアイスマンステージの原画ね。ナンバなビーチなの。



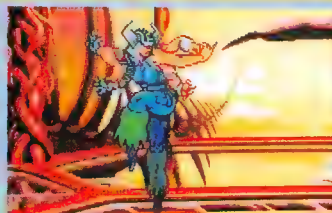
これがサイクロップの立ち小バンチ。



アイスマン、リゾートビーチで暴れるの図。



スパイラル出現の図。妖しさ10万ギトン。



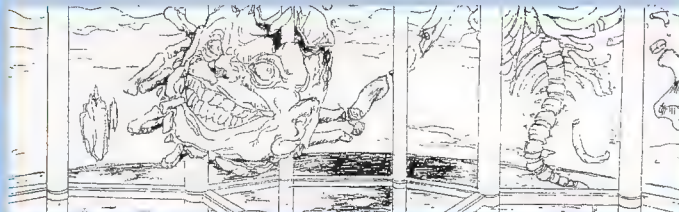
どっから見てもアヤしいスパイラル。ズーン。



こっちが原画ね。



これがアイスアバランチだね。原画と見くらべてみよう。



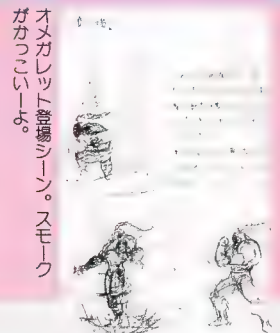
これがナノとシムビに満ちたモジョーワールド。



これは立ち小キックの原画。筋肉の張りがスゴうい。



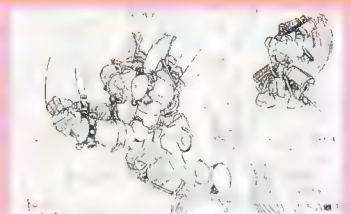
画面ではこのようになるわけ。



オメガレット音場シーン。スモークがかっこいいよ。



画面内でも様々な形体をとる。



大変形するセンチネル。オレも一台欲しい。

ZONE Z' ボス GREAT THING CODE NAME クジラ

担当：石井せんじ

この攻撃のかわし方を説明していきましょう。

① 初めにクジラが突っこんできてくる。

スタートすると、まず口からイルカ弾を出してくる。本体に撃ちこめつつ、下に動いておれなくイルカ弾を撃つ。次に、青く短く

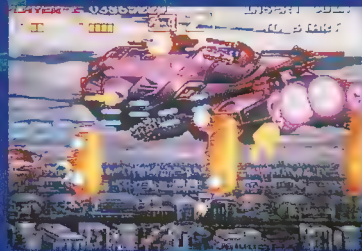


イルカ弾を逐次攻撃の中心に撃ちこんでくる。

「来たら、もうあと少しするしかない。フリアシタ人は、最後の難關。リル弾幕が待っている。いくらプレイしても、ここまで来させたくない。ボスだ。ボス自体は、決して簡単ではないが、第3形態の誘導レーザーが日本同時に来る攻撃以外すべてを避けられ、攻撃だ。ボスの攻撃方法を覚えて倒し方をパターン化しよう。一番の難関は、第3形態のホーミングレーザーだ。ズバリしっかりとかわせば、クリアはしない。ただし、一番難関と評価が必要とするので、最初のうちはボンバを使うのがいいのかもしれない。

ここでは、ダメージによってボスの攻撃パターンは3つに分かれるので、その段階ご

まはしレーザーが来る。かわしつめられないように。



① ミンク弾に注意しよう。

そのまに来るのは、プレイヤール。スとして動く。磁砲が来る。これは、左上からスタートして画面の中心を時計回りに大きく回す。かわす。タイミンクを計る。左からコンゴとレバーをだく。コンゴは動かす。

クジラは動きを止め、からレーザーを出してくる。クジラの動きでタイミンクを計るといいたる。

② レバーが振りかざされたら、一気にレバーを下へへた。少しレーザーと離れたら、コンゴを小刻みに動いて時間稼ぎをする。これによって、右下に追いつめられる。まだにきりレーザーは終



左上下のレーザーは、必ずし

わってくる。

次は、地上を飛び出して破片をまき散らす攻撃のあと、リル弾が来る。このときは、まさに正面にあるレーザーを出す砲台を破壊しよう。こまにだけ狙いよう。このとき、最終段階の前で進めきり、すぐモード

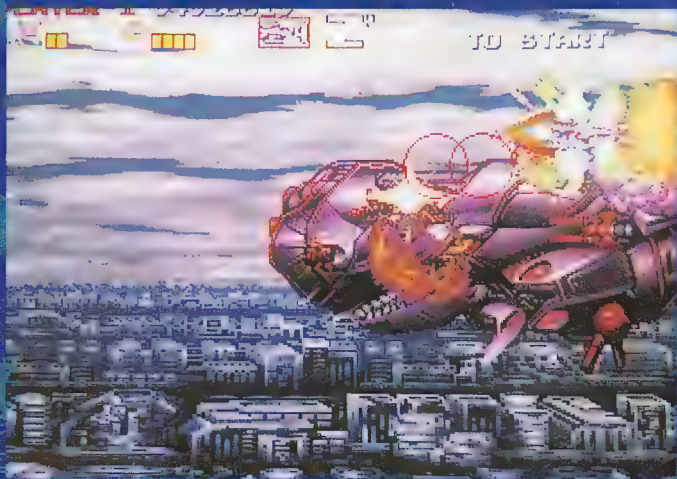


③ 正面の中心にあるレーザー砲台を破壊しよう。

かわす。そうしない場合は、台機を倒しかけてくる光る弾を出す砲台をできるだけ倒したいところだ。このときは、クジラの上の一番下にコバンガのよつぱりについて砲台を撃つようにする。



④ 砲台を倒す。このとき、



このとき、画面の上の砲台を倒す。このとき、画面の上の砲台を倒す。

このときは、ボスにダメージ量によってボスの攻撃パターンが3種類に変わる。上部の砲台を壊してこのとき、光る小さい誘導弾が出てくる。後部からRAY弾が道をなさいでいるので、意外にかわしにくい。ボンバを使って、後部の砲台を先に壊す。

⑤ 砲台を倒すが撃たれれば、砲台を倒すのがみがかしいか、砲台を倒すのが遅れた場合、



この誘導弾をかわすのは難しい。ボンバを使うと無難。



ひきつけておいた状態なら、かわす。

場合は、画面の上の砲台を倒す。このとき、画面の上の砲台を倒す。このとき、画面の上の砲台を倒す。

鮮やか爽やか痛快無比
立ちどまらずに突き進め!

左下に移動する。イルカ弾が口から出てくる。イルカ弾が口から出てくる。イルカ弾が口から出てくる。



③第2攻撃モード
ボスが右にいる場合、クジラが通弾を乱射してくる。このときは、左上と右下を安全地帯にする。倒したい場合は、左上に入ってボスにはりついて撃ちこもう。イルカ弾を出して

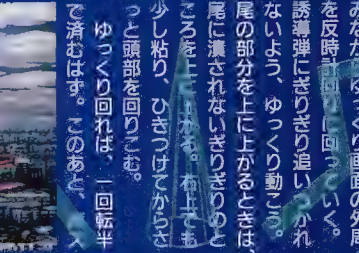
④第3攻撃モード
誘導弾乱射モード
第2攻撃モードが終わると最終モードになる。まず、壊せる誘導弾を出しなから、ゆっくり近づいてくる攻撃をしてくる。

もレーザーも来ない。つまり、光る弾を出す寸前に砲台を倒せば何も来ないというわけだ。連射付きて、最終段階の場合などは、うまくタイミングを合わせて砲台を倒すのをパターン化することができる。



②、ボスが左にいる場合は、誘導レーザーを尻から出してくるので、左をかわす。誘導レーザーが来たら、できるだけひきつけて右下に斜めに動けばレーザーをかわすことができる。

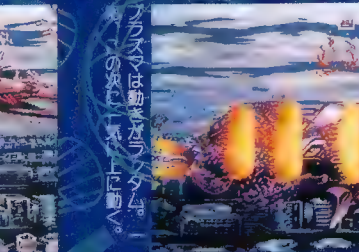
①、ボスが右にいる場合は、誘導レーザーを尻から出してくるので、左をかわす。誘導レーザーが来たら、できるだけひきつけて右下に斜めに動けばレーザーをかわすことができる。



①、ボスが右にいる場合は、誘導レーザーを尻から出してくるので、左をかわす。誘導レーザーが来たら、できるだけひきつけて右下に斜めに動けばレーザーをかわすことができる。

②、ボスが左にいる場合は、誘導レーザーを尻から出してくるので、左をかわす。誘導レーザーが来たら、できるだけひきつけて右下に斜めに動けばレーザーをかわすことができる。

③、ボスが右にいる場合は、誘導レーザーを尻から出してくるので、左をかわす。誘導レーザーが来たら、できるだけひきつけて右下に斜めに動けばレーザーをかわすことができる。



④、ボスが右にいる場合は、誘導レーザーを尻から出してくるので、左をかわす。誘導レーザーが来たら、できるだけひきつけて右下に斜めに動けばレーザーをかわすことができる。

⑤、ボスが左にいる場合は、誘導レーザーを尻から出してくるので、左をかわす。誘導レーザーが来たら、できるだけひきつけて右下に斜めに動けばレーザーをかわすことができる。

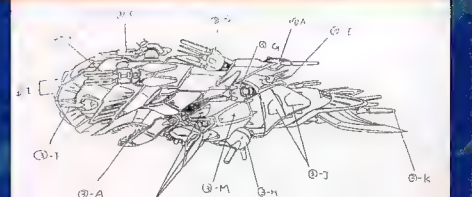
⑥、ボスが右にいる場合は、誘導レーザーを尻から出してくるので、左をかわす。誘導レーザーが来たら、できるだけひきつけて右下に斜めに動けばレーザーをかわすことができる。

GREAT THING (グレート シング)

コードネーム	クジラ
出現場所	ゾーンZ
攻撃箇所	A) イルカ弾...口より発射する。自身もレーザー弾をうつ200pts B) 砲台①...垂直に曲がる連射ショートレーザー C) 砲台②...固定レーザー砲 D) 砲台③...プレイヤー方向をトレースして回転する電磁砲 E) 砲台④...固定9方向レーザー弾 F) 砲台⑤...回転連射砲 G) 砲台⑥...プレイヤーの位置を追って回転する砲台レーザー弾を発射する H) 砲台⑦...地上を攻撃して、その破片をまき上げる I) 頭部ミサイル発射口...ドリルミサイルを発射する30000pts J) ミサイル発射口...ホーミングミサイルを発射する K) 砲台⑧...ホーミングレーザー弾を発射する L) 開閉型砲台...4門×2、プラス1門、合計9門の固定砲台 M) 開閉ハッチ...3種の攻撃装置を持つ開閉ハッチ ・ホーミングミサイル発射口...全7門で連射する 20pts ・プラズマ発射装置...4方向へプラズマを放出する ・ホーミングレーザー発射口...5発同時にレーザーを撃つ

③、誘導レーザーひきつけて斜めに動けば、回しかわせるが、連続してかわすのは難しい。ここまで粘られてしまったら、迷わずボンバーを使おう。

④、ボスが右にいる場合は、誘導レーザーを尻から出してくるので、左をかわす。誘導レーザーが来たら、できるだけひきつけて右下に斜めに動けばレーザーをかわすことができる。



ZONE 惑星ダライアス 熱帯林

RED	GREEN	BLUE	VIOLET
4	5	2	0

最初のザコラッシュでいきなり高難易度が出るので逃さないように。

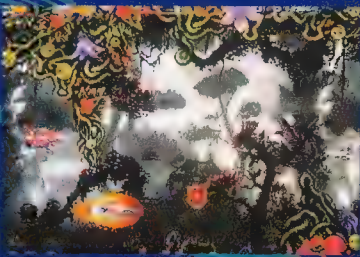
前からバントド、中から出てきたら、少し前に出よう。これは、後ろからも出てくるためだ。このバントドは、前と後ろの順で4機出現するぞ。

熱帯林に入れば、植物のキノコと白い玉を出すハムが主な敵となる。両方の敵ともザコなので、早めに倒してしまえばアームが削られるといたことはないだろう。



△は地形が平坦な場所を指します。

全滅の金勲章のあとこの緑色のタコが出現する。後から一機不意をついてタコハが出現する。忘れているとアームを削られることがあるので要チェックだ。



このタコハを

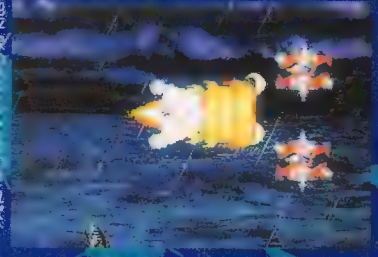
熱帯林を抜ければ、中ボスのタコが出てくる。このタコを仲間にするのが、最強の歩軍前のオウエー白玉付きの状態にしておく必要がある。もちろん、マンボウと戦う時もこのショット形態が望ましい。タコが出現したら、画面



このラビは、道端のオウエーを撃つていけばいい

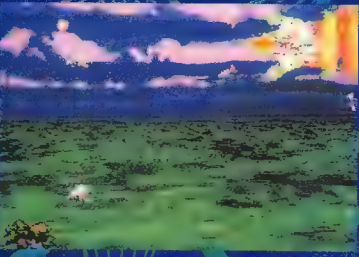
ザコを自機を位置させタコを画面下のほうに誘導する。1回目の撃ち込みは、ボールにボムを投げることを意識しながら、ちりタコにはりつこう。2回目、4回目の撃ち込みは、少しタコから離れて、オウエーがあまり当たらないようにしよう。オウエーは、タコを壊してしまつことはなし。

タコがランダムでレーザーを撃たない限り、この4回のチャンスに仲間にならないと画面外のほうへ逃げてしまう。コントロールドールを撃ち込む時、地上敵から攻撃をうけるがこいつらを相手にしているとタコを仲間にできない



地平線は、このラビを倒せば、2機同時にオウエーを倒すことができる。

ザコラッシュのあと、画面中央からバントドと機出現する。このあと、ちよいと厄介なセトアマスターが出てくるぞ。ここは、画面中央より少し前の位置をキープしてウエーブを撃つていけば問題なく機同時に破壊できる。セトアマスターは、破壊すると上下に分離して画面をぐるぐるまわって去っていく。この時も、画面中央をキープしていれば体当たり攻撃を受けることはない。



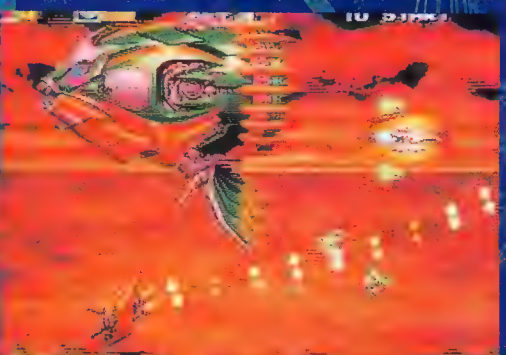
右側のネジウム編隊を待たせてから、下がりながら編隊を撃つ。



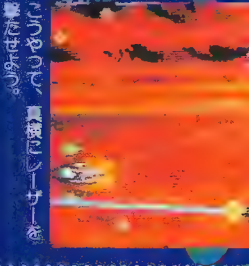
出てきたら、下がりながら編隊を撃つ。

ZONE Yボス JODIOUS TRIDENT コードネーム…マンボウ

いきなりバーナー攻撃をしてくるが、マンボウを画面一番下に誘導すればアームを削られることはない。マンボウが再び画面内に帰ってくるのとマンボウを出しつつ有線ファンネルから大量にレーザーを撃ってくる。レーザーをよけるには、ファンネルの正面のラインにいて、真横にレーザーを撃たすようにすればいい。



ファンネルの正面に出れば、このバルカン攻撃をくらう。



こいつで、真横にレーザーを撃たせよう。

ボスの弱体化は、効率良くダメージを与えていたなら、その辺で攻撃方向が変わるはずだ。

また第1形態なら、もう一つの有線ファンネルがWAWAYのレーザー攻撃をしてくる。この攻撃は、かなりよけない。そこで、このファンネルが攻撃する前に画面一番前に出る。すると、よけやすいハルカン攻撃をしてくるぞ。

子マンボウモードの時は、弾を撃たないでよけ中心でバーナー攻撃の時に弱体化でダメージを与えよう。もし、子マンボウに追いつめられたらボンバーを使うしかないだろう。

なんに怖い攻撃ではない。第2形態は、腹の下から口ケット弾と子マンボウの複合攻撃。口ケット弾の爆風は左上にいればあたらない。ショットをずっと撃っていると子マンボウに追いつめられるので、少しずつダメージを与えるといいだろう。

第3形態は、バーナー攻撃とマンボウを大量に出してくるモード。バーナー攻撃は、画面前に出て上下、大きく動けばかわすことができる。子マンボウは数が多くて硬いので、絶対に撃ち切ることはいかない。

子マンボウモードの時は、弾を撃たないでよけ中心でバーナー攻撃の時に弱体化でダメージを与えよう。もし、子マンボウに追いつめられたらボンバーを使うしかないだろう。

VERMILION CORONATUS

コードネーム：
タツノオトシゴ

壊せるパーツが存在しないため、3つの弱点である頭部を撃ち込み続けることになる。その頭を壊しているアーチャーを破壊する前後で、ボスの攻撃形態を第一、第二と分けて解説していくことにする。

【第一形態】

●追尾ミサイル
開始直後のみ。ただ破壊可能な追尾ミサイルが飛んでくるだけなので、頭部に密着して撃ち込みに専念しよう。これにはこのボス全般に言えることだが、画面の下の方に逃げ場を求めることである。これだけは厳禁!

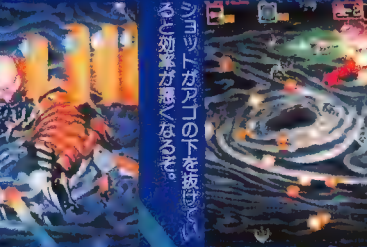
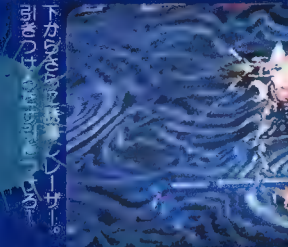
●反動レシーザ
このモードのときも、思い切りよく接近して撃ち込もう。写真の位置をよく見てね。追尾ミサイルはめんどくさいが、このミサイルの撃ち方を考えていると、どうしても撃ち込みの効率が悪くなる。この光線は自動をあごの下に誘導するものなので、常時レシーザを左方向に入れつつ放し続けなければならない。



段に合わせることに。この段階に合わせることで、このモードのショットが効率よく撃ち込めるのだ。ライオンを下げたまま下側、下側のショットをあごの下に放つことで、遅れを覚えることになるぞ。

●しびれるモード

まず絶対に避けられない光線を浴びることになる。この光線は自動をあごの下に誘導するものなので、常時レシーザを左方向に入れつつ放し続けなければならない。



しびれくするぞ、クレイトシグと同じようなレシーザを撃つてくる。これは撃つ直前に口の部分が光るので、光った瞬間にレシーザを切り返すことになる。このモードの逃げ方は、まずレシーザを左に入れておき、ボスの口が光ったら今度は上に切り返すしかない。この切り返すタイミングは少々慣れが必要。早く慣れてもくもく進めよう。

さらにその後、背ビレの方から誘導レシーザが飛んでくるので、引きつけて時計回りのカーブを描くようにして避ける。へたに遠くへ逃げようとするのは痛い目に遭うぞ。このモードが前半戦では最難

関だ、負けるな!

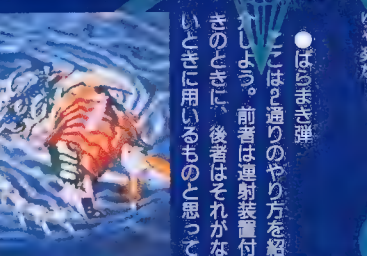
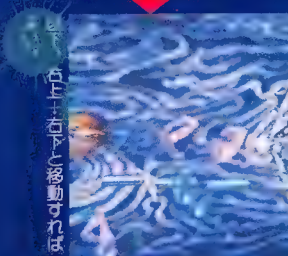
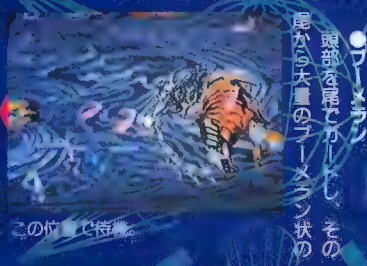
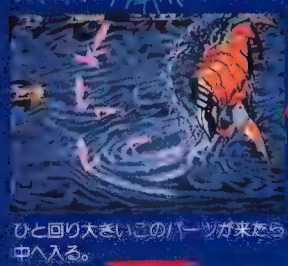
●3WAY

尾から3WAY弾をひたすら連射してくるというものの、攻撃範囲が広いので、弾のすき間を抜けるしかない。一応、すき間を避けることは可能だがこれはかなり大変。まずは思ったら、ここでボンバーを使ってよい。逃げ方としては、なるべく画面左上の位置(ただし、角にはくつつかない)を保持しながら、少しずつ敵の弾に合わせて動くのがよい。

●細かい反動レシーザ

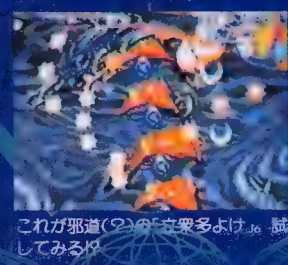
撃ち始めは前と同じだが、反射した瞬間にレシーザがごま切れになった逃げ場を狭くしようとする。この攻撃のときも、できるだけ頭部に密着して撃ち込むようにしよう。避けるときは十分に弾をまきつけること。これほど難しくはないハズだ。

【第二形態】



●はらまき弾
これは2通りのやり方を紹介しよう。前者は連射装置付きのときに、後者はそれがなくなるときに用いるものと思って

弾が飛んでくるというものを参照された。この弾の逃げ方は連続写真を参照されたい。●誘導レシーザ
このモードのときに撃ち込みの絶好のチャンス。写真の位置に目標をあわせ、4種類すべての弾を当てよう。レシーザは引きつけてからレシーザを右に入れて放し、その後左にだけりせる。かわしたら左にすくれば返して元の所へ戻す。くれはいから簡単だね。



これは邪道(?)の立派な多よけ。試してみるが

①一応安全地帯
図の位置に合わせて連射するだけ。連射きならこのモード一回目、それも始まった直後にボスを倒してしまおうとたろう。

②立派な多よけ
誘導レシーザの攻撃が終わったらすぐにボスの背後へ回り、尾から3WAYがくるのを待つ。最初の3WAYがきたら、少しレシーザを左に入れて、弾の間にいれれば成功。以後3WAY弾に対しては安全地帯となるので、あとは連射して追尾ミサイルを落とすことに専念しよう。アーチャーがきて削り落とされ、もう粘れないと思ったらもうレシーザを使って撃ち込んでもよ



知を

AKIRA 殿

クリア面	STAGE 9
タイム	11'21"88
技術点	52PTS
総合評価	59PTS

4 段

であることを認定致します

5 段の条件は 10 面クリアです
打撃技を深く決めるのがコツだ!



Virtua Fighter 2

CPUとの闘いぶりで審査する、
段位認定モード搭載!



開催のお知らせ

バーチャファイター・チャンピオンシップバージョン3
“バーチャファイター2・エターナルバトル”
 店舗大会/94年12月初旬~95年1月初旬まで
 地区大会/95年1月初旬(全国10地区)
 全国大会/95年2月中旬(東京にて開催)
 ●お問い合わせ…エントリーは…大会ポスターの貼ってあるお近くのセガアミューズメントセンターへ!

“バーチャファイター・セガサターン・エターナルバトル”
 (バージョン2)も開催中!!
 ●お問い合わせ…お客様相談センター(フリーダイヤル:0120-012295)へ

◆3D-CGボード「MODEL 2」が割り出す、
超リアルなグラフィック。最速のスピード。最高の迫力。
◆謎を秘めた2人の強者が新たに登場!
総勢10人のファイター達が繰り出す技の応酬。

**運がよければ、もらえます、
バジエロ・ミニは誰の手に?**

セガ・エンタープライゼスでは心算機100「ギョー」オープン記念として、クイズに答えてくれた正解者の中から抽選で1名に「三銃黒野RV バジエロ・ミニ」をプレゼントします

問 94年12月中旬に大阪心算機にオープンするセガの最新アミューズメント施設の名前は何でしょう?
 ○の中に入るアルファベットを答えてください。

答え 心算機○○○○ (ギョー)

応募要項 はがきで応募ください。締め切り平成7年2月28日消印有効。賞品の発送をもって当選発表し、かつさせていただきます規定により、100万円を超える費用及び登録等にかかる費用は当選者の負担となります。

応募先 〒542 大阪市中央区心算機筋 2-14
 心算機GIG0(ギョー) バジエロ・ミニ プレゼント係
 (はがきの裏面にクイズの答え、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、ご応募ください。)

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**
 第一統谷事業所 〒144 東京都大田区東統谷2-13-1

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST No.135

1.15

15 January 1995

●年末の最大行事、ゲームスト大賞も無事終了し、編集部員一同ほっとひとときといった感じ。まだナイショだが、どの賞の首位にも格闘ものがめだち、未だ衰えない格闘人気に脱帽である。ゲームスト大賞の模様及び、大賞受賞作品の発表は、12月27日発売の合併号に掲載するので、楽しみに待っていてくれ!



独占スクープ!

2 サイバースレドの続編登場! サイバーコマンド

パワー炸裂!怒濤の攻略 君は限界を超えられるか?

- 8 5 キャラ継承技完全公開! **バーチャファイター2**
- 28 秘奥義・天覇封神新公開!! **真サムライスピリッツ**
- 44 発売前の必須システム講座 **X-MEN**
- 47 ラスボス3体完全攻略! **ダライアス外伝**
- 101 ポリゴン極限の連続技を見よ! **鉄拳**
- 104 中級バトルを極める! **エースドライバー**

鮮やか爽やか痛快無比 立ち止まらずに突き進め!

- 54 下ルートの難関ゾーン攻略 **ダライアス外伝**
- 58 女キャラの対戦地位向上編 **ザ・キング・オブ・ファイターズ'94**
- 60 キース様CPU戦攻略 **豪血寺一族2**
- 64 ザラソフCPU戦完全パターン **スーパーマッスルボマー**
- 66 超隠し技でハイスコア狙い **ライトブリンガー**
- 70 最終面もサクサク♡ **オペレーション ラグナロク**
- 72 ドリフト・マニアに捧げる **ドリフトアウト94**
- 80 20周設定を制覇せよ! **V.R.**
- 165 オススメNEO-GEO格闘だ! **ギャラクシーファイト**
- 170 今一番アツイ面クリ攻略 **バブルシンフォニー**
- 174 開発秘話を直撃取材! **バーチャコップ**
- 177 ヤンニャンの弾消し講座 **ガンバード**
- 182 終盤ステージを乗り切れ!! **パワード ギア**
- 186 これぞ連鎖の極意ナリ **ぶよぶよ通**

ニューゲームジャングル

- 188 セガラリーチャンピオンシップ1995 193 **アイドル雀士スーチャーパイII**
- 196 **クイズキング・オブ・ファイターズ** 198 **超人学園ゴウカイザー**
- 200 **クイズ殿様の野望2**

特別付録 **X-MEN**マニュアル

好評連載

- 125 好評連載第9回! **龍虎の拳2**
(画:天獅子悦也/作:石井ぜんじ)
- 84 ゲーム虎の穴 120 レゲーの魂
 - 86 なんですか 122 DOHJINコーナー
 - 87 モニタースリポート 124 パズル
 - 93 ゲームストアイランド 141 天使万歳再び
 - 110 コンスポ 144 DISC BOX
 - 113 カラーアイランド 145 GAME MUSEUM
 - 117 ②屋かわら板 150 めざせハイスコア

ゲームストからのお知らせ

- 82 潜入!!ネオジオ3号店!
- 146 見逃しは致命傷!!濃縮インフォメーション
- 148 開いてよかったバックナンバー常備店
- 160 ポスター大放し読者プレゼント
- 201 ゲームスト謎本シリーズお知らせ
- 202 年末おなじみカレンダー・福袋一覧!
- 206 真侍魂増刊の下巻が早くも推参!
- 208 バックナンバー完全リスト

広告掲載ページご案内 ゲームスト1月15日号

アダプター	63
一休さん	76
エーディーケイ	108~109
エス・エヌ・ケイ	214~215
エマーソン	161
カプコン	216~表3
キョーワインターナショナル	69
コインジャーナル	163
シグマ電子	90
システムIII	121
セガ・エンタープライゼス	52・210~213
タイトー	表2~1
TAMAYA	78~79
チャドラン	142
ナムコ	表4
PCB共和国	77
ファントム	143
プロトワン	85
ボード・A	123
マガジンガレージ	88~89
メッセサンオー	145
安売王クローバー	118~119
ロータスプレス	162

真ん中ルート大攻略

DARLING

外伝

ダライアス外伝

GAIDEN

©TAITO 1994

最も難しい(最も稼げる)Mゾーンを通して、
オトシゴとマンボウを倒すルートを見ていこう。
WゾーンとYゾーンはカラ=のページで
攻略しているぞ。

このルートは、いばらの道

男のロマン Mゾーン

ここでは、Mゾーンを通してクリア
する(得点も稼ぎつつ)ルートを攻略
していくぞ。

担当：出ます出せます512? (松)

高得点のポイント

まず、Mゾーンに到達する
までのルートはA-C-E-
H。このルートの得点が断
然と高いため、またこのル
ートで行っている人はルート
を変更する必要はないぞ。

このルートで大きく点数が
変わるのが、Hゾーンの時
だ。足20万点とMゾーンの復活砲
台(1個なんと3万点!)の
2カ所。特に、100000は
軽やかに稼げる復活砲台では、
ランクの高さによって稼げる
得点が変わってくる。

これは、ランクが高いと台
座部分の耐久力が上がり稼ぎ
やすく(長く戦える)なるた
めだ。このため、A-Hまで
のすべて、ボスをランクを上
げるためにヤスカが出るまで
戦う必要がある。

まあ、粘ってでも倒さないと
ない(すこぶる)を出さないと
イカだけは、さっさと倒して
も構わない。この粘り強さは
うがいに。

念のため、このルートで
かいポイントを見ていこう。

ゾーンA、C

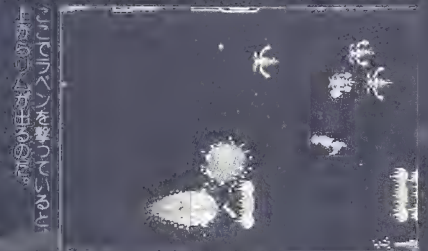
この2つのゾーンに因って
は、先号のVゾーンを参考に
してもらいたい。

Qゾーンクリア時に、白熱
章にして14万点くらいあ
れば合格。これより低い入は
Aゾーンで中ボスのニギハ
編隊ボナナスをもつているか
Bゾーンで敵を全部撃つてい
ないかのどちらかなるぞ。

ゾーンE

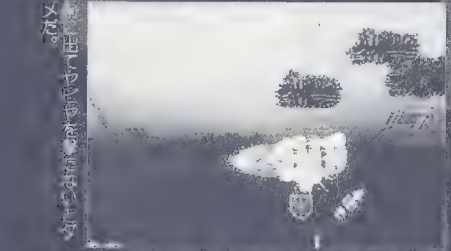
初めのラベン編隊は、画面
下のほうで撃つ。すると、上
のほうからリム編隊が出て
くるはずだ。リムは、自機が上
のほうにいると下から、下の
ほうにいると上から出てくる
特徴があるため、このリム
編隊は、少しずつ上に移動し
ながら撃つことができるぞ。

すると、このあたりでレ
ーザー砲台付きの太岩が出現す
る。緑のラベンを撃つてから
太岩を破壊しよう。
この動きがうまくいくと
また上からリム編隊が出るほ



このラベンを撃つている上からリムが出るのぞ。

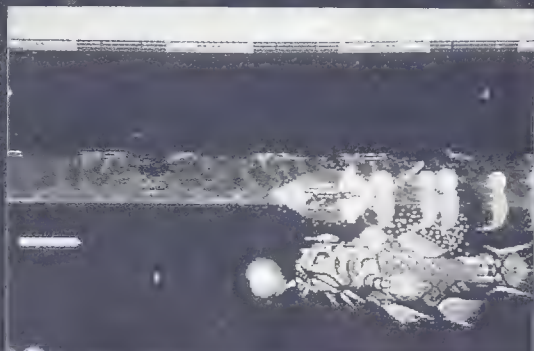
す。このリム編隊は持っている
赤熱章は必ずのこと。できる
だけ上のほうで全滅しよう。
カメみたいなジメツツが持
っている青熱章は、バーナー
編隊(ヤヒヤ)を全滅させて
から取るぞ。これは、アーム
がスーパードライブアップす
るので50000点かつまがら
ないためだ。ここまでにア
ームが3枚あれば、バーナー部
隊に1枚アームを削られても
スーパードライブMAXの4枚まで
たまえるし。



また出てきて撃つぞ。またまたまた

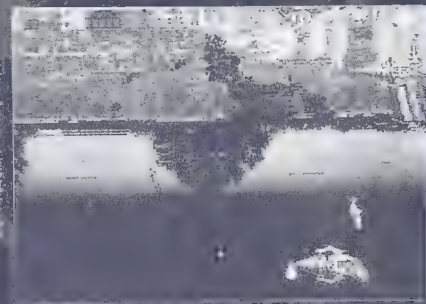
自機を倒してくるからだ。初
めから後ろにいると、すぐに
追いつめられてしまうぞ。
青熱章を取ると、画面下
の真ん中でカフトウオの出現
を待つ。赤と白と黒(ジョ
ットの)を同時に当てるま
すれば、速攻でボールを取る
ことができるぞ。

バーナー編隊が出す赤熱章



を回収したら、画面一番上ま
で移動して下から出てくるル
リドを撃とう。編隊ボナナス
の1万点がカフトウオに持つ
ていかれやすいので、最後の
ルリドはちょっと下に降りな
がら自機のエネルギーを
稼ごう。

このまま画面上のほうをキ
ープしているところからトイ
サが出てくる。少しずつ下は
降りながら撃つぞ。
カフトウオを速攻パターン
で倒している場合は、こ
こで爆発するはず。遅かった
場合は、ヒトデの60000点
を持っていないよう
一度下がってカフトウオを誘



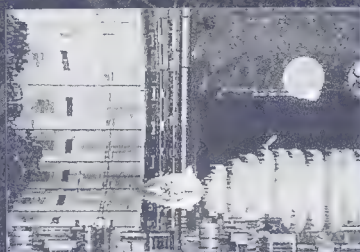
「口」を破壊して



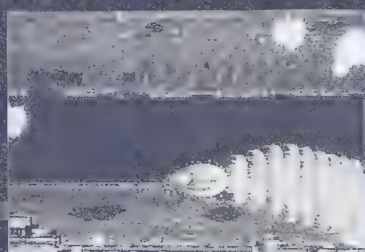
最後の1機は、すく下に降ろす。

すく下から撃ちたが、ペンタゴンを撃ちついで、ヤスガが出す赤勲章を取る。船から「口」が出てくる。上一下とバルシューを撃ちついで、画面前を出よう。この時は、次のドライバーを全滅させやすい。ネカメが口から「口」を出し、この時は、真正面から撃ちついで、イリスがバラけることではない。この時は、「口」を破壊する。この時は、自機の前で敵の出場前が変わるころは、1カ所(ル

「口」は、この時点で適当にペンタゴンを撃つていけば点を取り、ほすとするほす、たまたま。ただし、初めのワフガスは、本公を撃つて破壊するといつ、テウが必要、1機50000点なので、必ず全滅させよう。



初めのワフガスは、本公を撃つて破壊する。



この時は、自機の前で敵の出場前が変わるころは、1カ所(ル

●エレクトリックファン

赤勲章をA-10で撃つまで全部、E-10で「口」逃して、この時点で「口」を破壊して、全滅させよう。これでボス戦はハツチリ。初めにくる攻撃は、自機を撃つてくる「口」を撃つ。これは、ゆっくり上から下に降りながらかわせばいい。次の吸い込みのときに、4本ある触手を破壊。吸い込みが終わる

と青玉の雨降らし。ここは、画面を裏前に出てかわす。足をど本もぎとつ。ボスがジャンプして前に出



前に出れば青玉もかわせて、足も取れる。100%だ。

て、後退を始めたなら正面に入らして撃ち込む。このときは、ボスが口を開いていて弱弱しあたらぬ。しかし、この口は外れパーツ(9万点)なので、しっかりと破壊しよう。



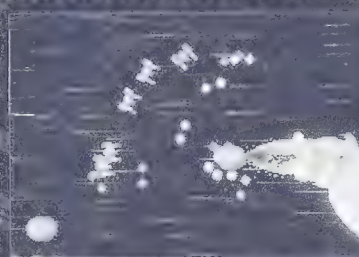
口を破壊すると、ボスが弱くなる。

動して残りの足を取る。途中でボスは赤いアメーバを出してくる。このアメーバは、自機の体当たりでしか破壊できない。そしたら、ボスを緑色の球で「口」で撃つ。このときは、緑色の球を飛ば

してやる。ここは、画面を裏前に出てかわす。足をど本もぎとつ。ボスがジャンプして前に出

ゾーンH

ワフガスまで、特に大きなワフガスはない。強いていえば、ワフガス前になる大岩を破壊する。このときは、ワフガスしたら、上からバラ



このときは、ワフガスを撃つて破壊する。

ルシロが出現。こいつらが出ると赤勲章は逃る。ちなみに、E-10の赤勲章は全部取らないとだ。

ラベン艦隊が出てきたら、ゴコロツツの始まり。ラベンは、できるだけ画面前で撃ちきろう。これは、次のヤビヤが出るための。最後のヤビヤは青勲章をもって出るため、せひとも全滅させよう。

E-10のヘルハンドを撃つたら、画面下のほうでブリックアングラー(20万点)の出現を待つ。それから画面前を出よう。このときは、上から出るドライバーを意識しつつ、ゆっくりに上に移動しなから撃つ。この後、すぐに4機ブリックアングラーが出てくる。これを全滅させるコツは、はじめに真ん中の2機を破壊することだ。ブリックアングラーを撃つ

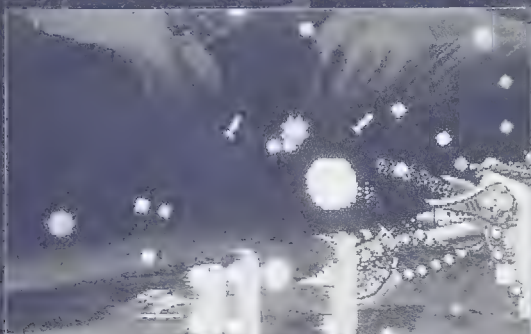


できるだけ前に出て撃とう。

このバコバコをよける。足先からレーザーを出して、こぼし、レーザーの間に入るとよける。胴体の

このバコバコをよける。足先からレーザーを出して、こぼし、レーザーの間に入るとよける。胴体の

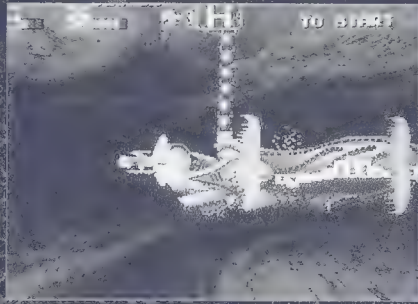
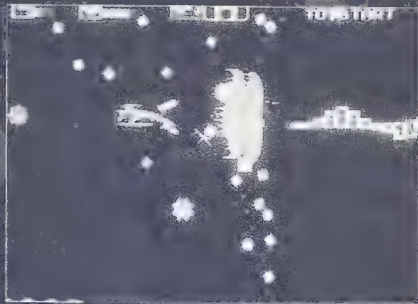
このバコバコをよける。足先からレーザーを出して、こぼし、レーザーの間に入るとよける。胴体の



このときは、足先からレーザーを出して、こぼし、レーザーの間に入るとよける。胴体の

下のラインに自機をあわせれば、このレーザーに当たらない。次の、足を上下に広げると、必ず当たる。白玉を足の根元にビッドさせると、20万円と5万円を取ろう。

第2形態の誘導レーザーは、大きく上下にかわせばいい。できることなら、これも時間切れで回避しよう。



Mゾーン

敵の攻撃は、すべて回避しよう。

の敵軍（ボス）を倒す。

紫一を回収しよう。シヨット形態は、赤レーザーが白玉なしになっているはずだ。この形態でないとき、活砲台を稼がないぞ。

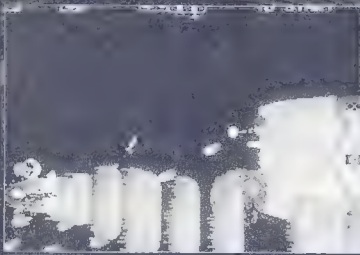
●タイタニッククラン

3本アンカーは画面一番後ろ、主砲レーザーは前に出て、それを破壊しよう。ホーミングレーザー砲は、時間をかせぐポイント。17回レーザーを撃つと自爆するので、10回レーザーを出したとき、一気に撃つ必殺技を使うように前に破壊できるぞ。

これが最大のポイントの復活砲台。砲台もボツも3万円入る。ここでの目標は100万円点。4回トップを狙うしかない。

妥協安定パターンは、画面一番後ろにはりついて上下に動きながら砲台を撃つパターン。このパターンだと安定して100万稼げる。砲台の撃つ死角にうまく入ることがポイントだ。

攻めるなら、足元にはりついて、レーザーを使う。サーチライトのショットも、うまく使えば砲台を破壊する。上、下、上、下とタイミングよく移動しながら砲台を破壊しよう。



これは妥協パターン。ウェーブをすべてクリアしよう。

TO START



これが稼ぎパターン。前にはりつくのだ。

しよう。ちなみに、まっさら出る間はパターンにならない。しかし、上下にタイミングよく動いていけば楽に壊せるはず。練習してしまおう。

しまつと、筒を撃ちまわすので、ここは、やり込んで慣れてもらいたくないだろう。

はさみ込みは、常に画面後ろに誘導してよけよう。こうすれば、画面上がターマエ電気が止まることになるはず。

●アンモナイト

イットの攻撃は、4回アンモナイトが出るまで粘って稼ぐ。アンモナイトは、1機3千点も入るぞ。4回アンモナイトを出すと、このパターンは目標するぞ。

次の金属板は、一枚5千点、W、Xに行く人は、ボンバーが1発あるはずなので、ここで使おう。ボンバーも入るぞ。Yに行く人は、ボンバーがあまらないうえに、破壊しよ

う。1万1000万円稼ければいいだろう。

ボスの足は、1箇所千点。迷さないようにしよう。

ボスの弱点に早めにはりついて、攻撃を開始する前に破壊できるぞ。

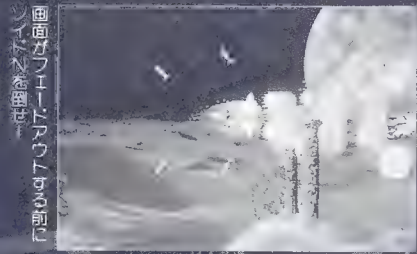
●アンモナイト砲台

計算は、取つても取つなくてもいい。取つた場合は、これ以降の赤砲台をすべて壊さないと、取らなかつた場合、5ゾーンの始めて1個取ること。

Sゾーン

この面は、点数が大きく変わる要素はない。突進して行くロケットを稼げよう。最後に出るネジカムとソイドNの複合攻撃は、ちよつと注意。ダメージを受けることを恐れて後ろに下がると、ソイドNの編隊ボーンナス(3万点)が取れない。できるだ

け前に出よう。



ソを与えよう。おそろく、尾ビレを取る前にヤスリが出てくるはず。ヤスリが出てきたら、ボスの正面に入ると、尾ビレのダメージを与えよう。尾ビレの撃ち込みが決まっていれば、ボスの形態の変わりを告げる3WAY弾を撃つ。そのときに尾ビレを破壊できるぞ。

●テッドリイ・クレセント
ボス戦が始まったと同時に真正面に入ると、レーザーを撃つ。これは、尾ビレに少しダメージを与えられるからだ。ここからは、青ビレカッターを狙って撃つ。全部破壊したら、尾ビレを取りに行く。カサミタイの動きが止まると、3WAYレーザーを撃つ。それ以前に出た尾ビレにダメージを与えよう。

青ビレカッターをすべて破壊し、ボスに一定ダメージを与える。この口がクセモノ。腹ビレ、胸ビレを破壊する。尾ビレが画面後ろにぶつかることを利用すれば、少し楽に倒れるはずだ。



このとき、尾ビレを撃つのだ。



ZONE

P

惑星ダライアス荒野

担当：立衆多

RED 4 GREEN 4 BLUE 2 LIGHT 1

移動できる範囲が狭いワイドン。地上の敵をウエーブで早めに倒せるかがポイントだ。
中でもペンサーは、最後先に倒すべきキャラ。ここだけで全ボスが出現する。弾が当たったときに、岩肌の一部が揺れ動いたならばそこにペンサーが着んでいるぞ。



1UPはココ。そのすぐ向こうにペンサーの気配が。

移動できる範囲が狭いワイドン。地上の敵をウエーブで早めに倒せるかがポイントだ。中でもペンサーは、最後先に倒すべきキャラ。ここだけで全ボスが出現する。弾が当たったときに、岩肌の一部が揺れ動いたならばそこにペンサーが着んでいるぞ。

しかし、それよりも注意を要することがある。それはサイイルのバリアアッブの取り方で、これを誤るとボス(シヤコ)で地獄を見ることになる。理由は、シヤコが中ボスの前後で1個ずつ出現するからで、キープチャット



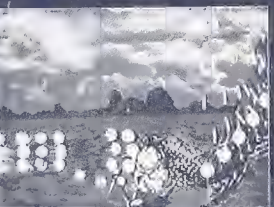
後方からヘルハンドが現れる。こいつは無理に倒そうとするよりも、無視して前方から出現するザコ部隊(ミコリト)を相手をしよう。このミコリトはペンサーを持っていて、逃げが速い。



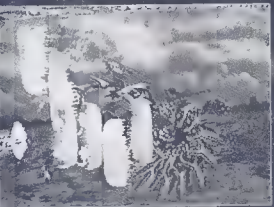
この位置で待ち、左下へ引きつけよう。この位置にシルバーを編けておくとシルバーはさるさるゴールドのアイテムはこの岩の所にこの向こうにもう1個ある。

を担う場合ではショット付きの状態で再び突進することがない。中ボス以降に出る赤のアイテムは取るな、と肝に銘じること。

とにかくシヤコは、敵が命だ。たとえ連射攻撃でも、数をこなせば必ず倒す。8個で確実に倒せるようになる。シヤコは、敵が命だ。たとえ連射攻撃でも、数をこなせば必ず倒す。8個で確実に倒せるようになる。

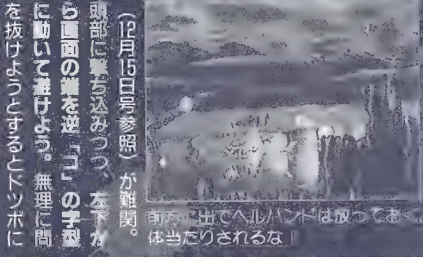


この「稲ばらまき」には迷わずパンをあげよう。

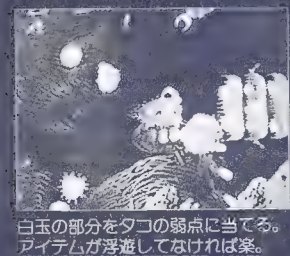


この位置で待ち、左下へ引きつけよう。この位置にシルバーを編けておくとシルバーはさるさるゴールドのアイテムはこの岩の所にこの向こうにもう1個ある。

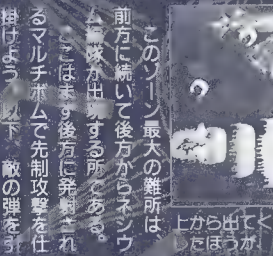
第二段階は回転突っ込みの避けがポイント。写真の位置で待ち、少し引きつけよう。左下の隅に動いてかわそう。後方から再びシヤコが現れた際に再び避けの手順が省けて(II)動かなくてよい)しまつた。利用すべし。



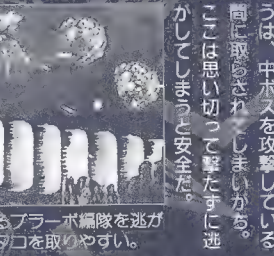
(12月15日号参照)が範囲。頭部に撃ち込みつつ、左下から画面の端を逆「U」の字型に動いて避けよう。無理に間を抜けようとすると下ツボにハマってしまうぞ。



白玉の部分をタコの弱点に当てる。アイテムが浮遊してなければ案。



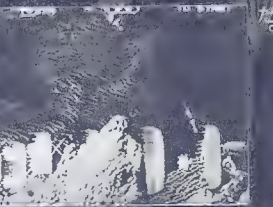
このゾーン最大の難所は前方に続いて後方からネンウム部隊が出撃する所である。ここは必ず後方に発射されるマルチボムで先制攻撃を仕掛けよう。以下、敵の弾を引



上から出てくるブラーボ部隊を逃がしたほうが、タコを取りやすい。

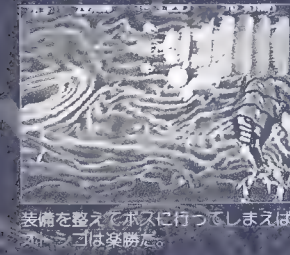
スタート直後のソイド、および中ボス(タコ)の手前に出現するブラーボ部隊がそれぞれミサイイルのバリアアッブを持っていて、特に後者のほうは、中ボスを攻撃している間に取除かされてしまいがち。ここは思い切って撃たずに逃がしてしまおうと安全だ。

次のポイントでは地面を転がりながら攻撃してくるクロウラー対策。放っておくと弾をばらまき、しかもこの後ソイド部隊が出現するため後攻で倒すのが原則。画面右下、左上、右上の順に出現することさえ覚えておけば、まず押さ



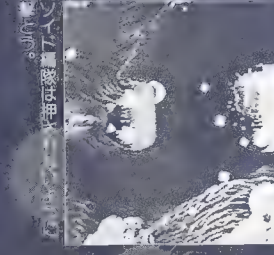
ノウコマスターは、当座からできるだけダメージを与えよう。

この後、から大きく突き出た右が二現れる。その一番目の岩陰には、ノウコマスターが待ち伏せしているため、早くで前方に動くが大変危険。ここは変玉ボムを利用して後方からできるだけダメージを与えてから前に動くこと。連射に自信があれば、一気にやっつけてしまっても可能だ。

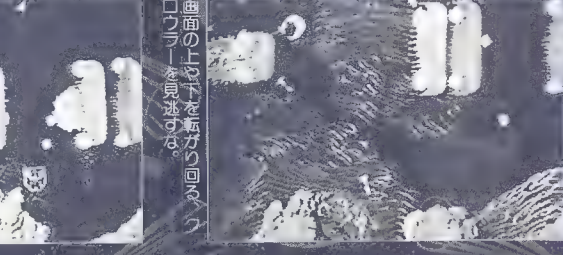


装備を整えてボスに行ってしまう。このシヤコは楽勝だ。

また、この後出現するソイド部隊(ボス前最後の敵)がミサイイルのバリアアッブを持っている。WARNINGの文字が出たからといって、コンパネから手を離したときにアイテムを取られたらダメ。このようにボス戦は、こまめに準備を怠らな



ソイド部隊は押し



画面の上や下を転がり回す。クロウラーを見逃す。

ついに強化人間となる時がきた!

THE KING OF FIGHTERS '94

CSNK1994

最下位街道まっしぐらのユリと舞。しかし、勝利の宴は今から始まるのだっ! (本当?)

担当: K-TAN

そうよ私はびんたガール

ユリ パワーアップ 大作戦

巷で弱い弱いと評判のユリ...みんなで彼女に愛の手を差し伸べてあげましょうよ。
担当: Z・ルーティアインK-TAN

ユリは、使えば使うほど、ほかのキャラの性能がうらやましくなってくるキャラかもしれない。
そんな彼女の未来を、僕たちで築いていってあげよう。

まずは耐えること から始めよう

ユリの必殺技はどれを取っても出る前と出た後のスキが大きく、迂闊に出すことができない。

出そうものなら、アツという間に跳び込まれて、連続技を決められて終わってしまうのだ。

通常技のリーチとパワーがないのも、弱さの原因にもなっているだろう。

では、これらをカバーするにはどうしたらよいか?

必殺技を出すのは怖いので、相手がどう出てくるか、出方の様子を見ることにしよう。

攻めていきたいも、ここはカマンするしかない。

また、相手に怒濤の連係攻撃をされても、反撃しようがない。

どと思っではいけない。相手の大技や必殺技をガードするまでは、ひたすら耐え抜こう。そうすれば、あとは投げと攻撃避けからの必殺技に注意すればいい。

びんたのすすめ

百烈びんたは、今までの鬱憤を晴らすことのできる最高の技である。
ここでは、比較的ひっぱたきやすい方法を紹介しよう。
まずはダッシュからひっぱたいてみよう。こちらの虎煌拳を、相手が攻撃避けしたときなどに有効だ。

いきなりダッシュしてからたたきのもいいが、あまりやりすぎるると小足払いや必殺技などで返されてしまうぞ。
もう一つは攻撃避けから小足払いをP発ぐらい当てたらちよっと前に歩いて攻撃避けを行い、これで相手の足払いや必殺技をすかすことができる。すばはばはーんだ。



うまくひつかかってくれれば最高ス。

ほかの方法は、跳び込んで着地攻撃避けびんた(連続技として使用するのいい)。
相手の跳び込みを避けてから、または高めでワザとガードしてから着地びんただ。通常投げのほうか、薬は薬なんだけどね、高めでガードした場合は。
ただ、これらはやりすぎると非常に投げられやすい(特

に、相手の跳び込みを避けたとき)。従って、跳び込まれたときの避けは、あまりしないほうがいいだろう。

ザ・空中戦

空中戦でもいま一つのユリ。しかし、諦めてはいけない。先に主導権を握ればこっちのものだ。



出しっぱなしで跳んでいこう。

跳び込んでいくときに小キックを出しておけば、相手の昇り攻撃に負けるなんてことはまずない。
だが、対空必殺技や地上で返そうとする相手には、かなり苦戦するだろう。

チーン、チーン。

ユリの地上戦は、実は、間合いを自分のものにする結構いける。

立ち小キックを連打せずに、タイミングよくボン、ボンと歩きながら出していくと、相手は反撃しようと思ってもなかなかできないのだ。



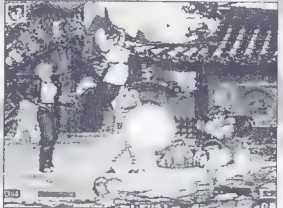
男にとってはかなり痛そうな技だ。

間合いがだんだん開いてくると必殺技や大足払いで返されてしまうので、ここはひたすら避けてから、また小キック地獄が百烈びんただ。調子の乗り過ぎは禁物だぞおっ。

必殺技の使い所

普通に出したのでは、非常にヤバイユリの必殺技。
ここでは、主に虎煌拳と雷煌拳の使い方を見てみよう。
虎煌拳は連続技以外の使用道も、結構あるはずだ。

相手の起き上がり前に早めに虎煌拳を撃ち、すかさずダッシュして小足払い!大足払い!虎煌拳、小足払い!避け!ピンタ、しゃがみ大パンチ!虎煌拳と、戦闘のバリエーションとして使っていける。
雷煌拳は、相手の飛び道具をかかわすのに最適だ。
とび跳ねるスピードが速いので、相手の遠くから出してくる大足払い!小飛び道具をかかわすことが可能だ。



足払いサイコボールを雷煌拳で跳び越える!

うまくいけば、通常技キャンセル大の飛び道具も抜けられるぞ。

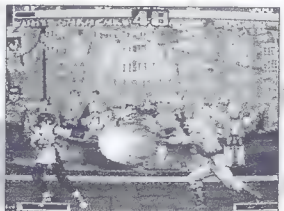
また、ダッシュからの小足払い×3、雷煌拳もなかなか面白い。

相手の跳び込みをしゃがみ大パンチで返したときに、キャンセルで小虎煌拳や雷煌拳を出しておくのも、なかなかよいですよ。

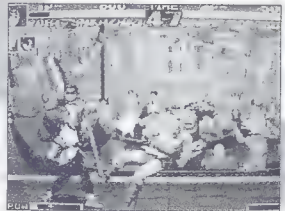
百烈だけが びんたじゃない

今まで、対空くらいしか使えないと思っていたが、10+10のふっ飛ばし攻撃だが、突進技に対して強いことが判明した。

ふっ飛ばせる技は、クラックシュート、スラッシュキック、斬影拳、バーンナックル、飛燕疾風脚、龍神脚、空破陣、龍虎乱舞(これは立ち小パンチベシッ、止められる)、鳳凰脚、超絶電巻真空斬などがそうだ。



アンティ「飛翔拳!」



「斬...」スパーン!うつ快感。しかし、タイミングガンビアなのでガードしたらとりあえず連打。

これは、アンティの飛翔拳、斬影拳などに有効で、飛翔拳をガードしてからだとひっぱたきやすい。

これにキャンセルで虎煌拳などを出しておけば、この後ダッシュで近づいていけるぞ。まだ、ふっ飛ばせる技があるかもしれないので、色々調べてみてほしい。

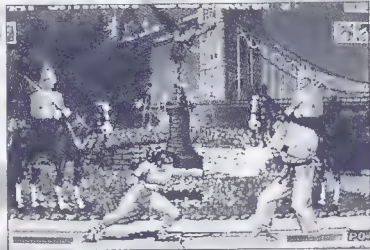
もしかしたら、ローとフライアンの超必殺も...
以上、ユリのパワーアップ大作戦でした。

プリプリムチムチ…あー鼻血!!

舞、 スペシャリスト への道

舞を守ってやれるのは君しかない!という
ことは、自分の身は自分で守れということか
…? 担当: Z・ルーティアインK-TAN

この小パンチのリーチが長くてとても使える。



しかし、足払いの長いハイ
デルンなどにチクチク攻撃な
どを続けると、さすがに転ば

舞は、必殺技よりも通常技
が使える。とにかく通常技で
押していこう。
立ち小パンチ、立ち大キッ
クはリーチが長く、相手をチ
クチク攻めていくことができる。
意外と立ち小キックと立
ち大パンチのリーチが横に広
く攻撃判定があるので、立ち
小パンチなどと混ぜて使うと
より効果的だ。

とにかく通常技

舞は、必殺技よりも通常技
が使える。とにかく通常技で
押していこう。
立ち小パンチ、立ち大キッ
クはリーチが長く、相手をチ
クチク攻めていくことができる。
意外と立ち小キックと立
ち大パンチのリーチが横に広
く攻撃判定があるので、立ち
小パンチなどと混ぜて使うと
より効果的だ。

されてしまうことが多く、必
殺技などで返されてしまっ
りすることも多い。
こういうキャラには、攻撃
避けをしながらチクチクする
といけるぞ。
ただ、この攻撃は当たって
もたいした減りではないので、
パワーは常に溜めておくこと
をお薦めする。



ちよつとめめて様子みるのも
選けるのもいい。こうなったら
投げ。

必殺技は こう使おう

花蝶扇は相手の起き上がり
に出すか、連続技で出す以外
に使い道はない。出すときは、
必ず大で出そう。
ムササビの舞も相手の起き
上がりくらいかな。ガードし
てくれれば、反撃を受けるこ
とはまずない。
そして、一番使える龍炎舞。
起き上がりに重ねるのはも
とより、連続技に間合いを保

連続プレイを二つ再現して
みると、前にちよつとずつ前
進しながら立ち小パンチ×
立ち小キック→小足払い→
立ち小パンチ→立ち大キック
という感じで。
このいずれかに攻撃避けを
使うといい。たまに龍炎舞を
出してもいいだろう。



へ逃げたいときに使うとい
だらう。
もちろん、相手がジャンプ
攻撃を(ある程度先読みの要
素を含む)して来たときだよ。

対空技の 使い分けと空中戦

まず、舞の対空技を挙げて
みると、相手が遠くから跳び
込んで来るならば立ち大パン
チor昇り小パンチ。近くなら
立ち小キックor立ち大キック
だ。が、これらは早めに出さ
ないと相打ちになることが多
い。
舞にとって相打ちが痛い
ので、無理に返そうとしないほ
うがいいだろう(私は無理に
でも返す派です)
一方空中戦では、小パンチ
が依然として強く、相手のジ
ャンプに対して、後ろから昇
り小パンチを出して負けるこ
ういことはあまりないのだ。



空中戦でも小パンチが強い。

脱出

画面端に追い詰められ、ど
うしても抜け出すことができ
ないとき……。これは、ユリと
同様にひたすら耐え抜き、攻
撃避けを駆使していく。
ほとんどの相手は、小足払
い連打・大足払い・必殺技と
つなげてくるので、この小足
払いから大足払いにつなげて
くるときに攻撃避けを行うの
だ。避けることができれば、
しやがみ大パンチを出そう。
比較的ヒットしやすいので、
余裕があったら、キャンセル
で大忍蜂or超必殺を出してみ
よう。
また、小足払いから大足払
いにつなげるのが遅い相手に
は、小足払いをガードしてい
る最中に大パンチを連打して
おこう。
タイミングがいいと、次に
来る相手の大足払いを潰すこ
とが可能(相打ちも含む)な
のだ。

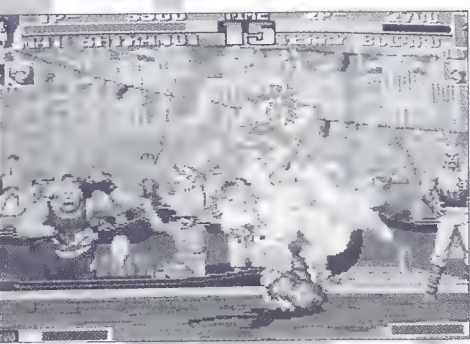


小足払い→必殺技はつらいが、
小足払い・大足払いならなんと
か避けることはできる。

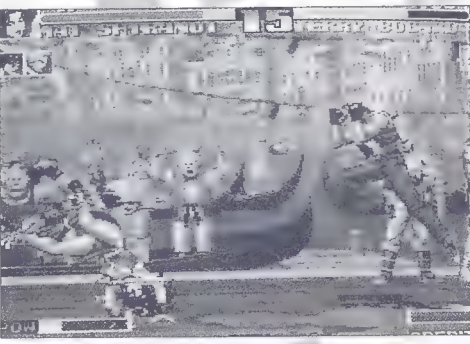
楽しく超必殺を 決めよう

忍蜂と同様にして、ガード
されると終わりの超必殺忍蜂
しかし、バックダッシュから
出したりすると、これがなか
なが面白い。このバックダッ
シュに追い打ちをかけようと
して、跳び込んで来たり歩い
て来たりする相手に当てられ
ることがある。
バックダッシュをするとき
は、ある程度相手の近くに
いたところからでない、跳ん
で来てくれなかったり反応さ
れてガードされてしまうので

この辺で大足がくるかなと
思ったら(小足連打中に距離
がだんだん開いてきたときな
ど)、とりあえずは避けてみ
てくれ。
通常技の連係に、このしや
がみ大パンチも付け加えてお
こう。



ゴーツと燃えてしまうのだ。で
も、たまに潰されます。



バックダッシュを追いかけてこ
ういことあるやつは……

間合いが重要だ。
フロントダッシュからだど
警戒されてガードされてしま
うので、前ダッシュからは投
げしやがみ小パンチor龍炎
舞などを使ってみましょう。

とにかく落ちついて攻めよ!!

英雄伝説 空の覇者

基本戦術の巻!!

©ATULS 1993,1994
ALL RIGHTS RESERVED.

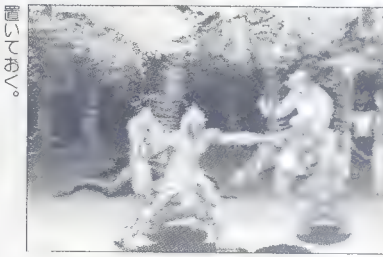
対戦の基本である対空兵器。とにかくこれを知ってる知らないじゃ~大きくちがうので、目を通しておくこと。

担当: マッドギャラン

対空技

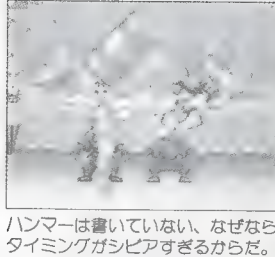
このゲームは、普通ジャンプ、2段ジャンプと2種類の跳びこみ方があるので、とにかくそれらの落下タイミングを覚えてこれらの対空で落とそう。

●**狐空院 千蔵**
目立つものには竜口壁があるのだが、出かかりが弱いため反応を早くする必要があるので、遠間に跳んできた時は立ち大パンチも強力。



置いておく。

●**タンジエラ・ヘルテ**
メインで使われるのは何となく、むしろやがみ大パンチ。ラブミーウィップの小さく使えそうなのだが、中間距離1+2段ジャンプの時に限る。



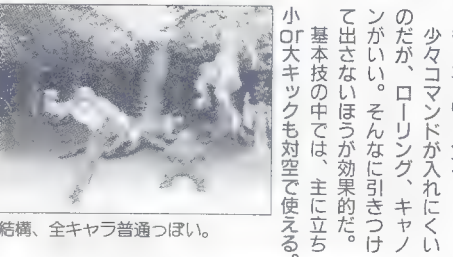
●**花小路 クロウ**

ハンマーは書いていない、なぜならタイミングがシビアすぎるからだ。

出るのが早いのでドリームターンアタックが使える。垂直ジャンプ大キックもまあまあ強いので覚えておこう。

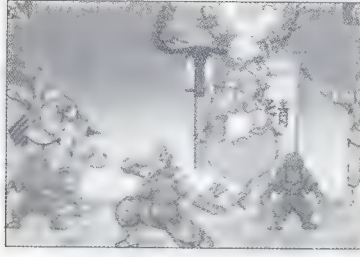
●**大山 礼児**
やはり流炎昇が決め技となる。しかし出せないという人は、立ち大キックを使ってもいい(遠距離の時)。

●**垂直ジャンプ小キック**(ヒザ)の判定もデカイので、空中でもつれた時にはこれを使おう。



結構、全キャラ普通っぽい。

●**サハド・タクラン・リュート**
アピアチャチャが、空中でも4発HITするので使わない手はない。



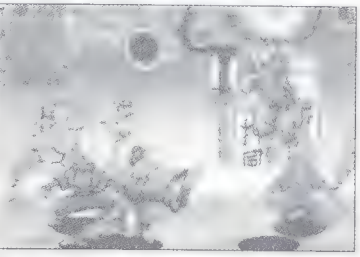
判定もかなりデカイ。

立ち大パンチもうまくあわせれば強い。ダメでも相打ちにもってける。

●**狐空院 金田剛**
置いておくようにすれば、なんとかコイコイ飛ゴイが対空になる。

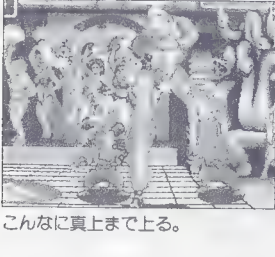
●**あのおシメを換えるポーズ**の、しやがみ大キックも使用できるぞ。

●**豪血寺 お志摩**
やはり見た目通りで天舞脚が頼れる。相手のジャンプを讀みつつ星流弾、なんてのは中間距離で使おう。



先読み命!

●**煉獄 才蔵**
少々置いておく感じで立ち大キックが強い。ほかには垂直ジャンプ小パンチも使える。獄炎昇龍弾は超先読み、もしくはジャンプをつぶすのに使用するのが得策。



こんなに真上まで上る。

立ち大キックを出せばすべて落ちてくれる。メイン対空はこれだ。

●**ほかに、煉獄露波や、閃光烈脚なんでも重要視されるぞ。注意点として、技の決まった後に出るスキがデカイので知っておこう。**

●**タニー・ハミルトン**
大ざっぱではあるが、立ち大攻撃が使える。パンチ、キック、どちらもリーチが長く使いやすいので、見てからでも十分間に合うぞ。

●**必殺技のレインボーライズ**も、やはり対空度ハッチリ。ひきつけてから出してもOKだ。

●**ホワイト・ハッチャロー**
ハツファアローストームの、牛を出した後の足が対空。ジャンプを誘うといった感じで使いこなそう。

●**豪血寺 お徳**
実は対空兵器が少ないババア。あえて挙げるるとすれば、威嚇顔が使えるだろう。出かかりが弱いののでひきつけないで出せ!! まあまあ、垂直ジャンプ大キックも強いぞ。

基本のついで

このゲームは、かなりキャラクターの技が多い。そこをうまく使って、いろいろと連携技を作っていく。使っていて気持ちいい技や、使いやすい技がそのキャラの基本戦法になることが多いぞ。

最後に、見てもらえばわかると思うが大攻撃はどれもありがちが長い。技の出かきり大攻撃をつぶすことはあたりまえ、てな感じで使用していくこと。

群やか爽やか痛快無比
立ち止まらずに突き進め!



拳で語れよ若人

豪血寺一族2

対戦脱力講座の巻1

ちよつと遅れたが、対戦の心ガマエをつらうつらとワンポイント述べてささせていただきますと、うってそーいうってそーい!

担当：ドリームMAN次
ドリールトロッコ

豪血寺 対戦の心得

ついで、ズイブンと遅く
なってしまったが対戦講座だ。
豪血寺シリーズは他の同ジャ
ンルの格闘モノとは少々毛色
が違い、独特の対戦感覚を持
っている。
特に――



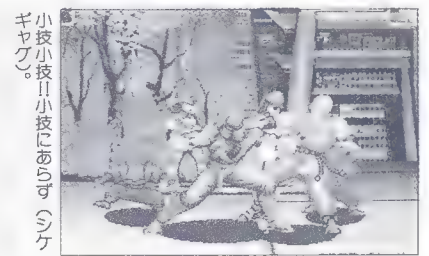
ダッシュ、2段ジャンプをフル
に使用して勝てんぞ。

水技から 入るべし

①地上のチマチマ戦
②2段ジャンプ&空中必殺技
③ダッシュ攻撃
の3点を、しっかりと理解
しておかないとダメなのよ。
それでは、これらをふまえ
た上で、豪血寺対戦についてみよ
うか。

豪血寺シリーズの特徴とし
て、小技が一発入れれば、必ず
大攻撃につながるという特性
がある。
間合いによつては、小足払
い連打!大足払いと、通常技
のみでお手軽多段攻撃を完成
させることができるのである。
これは全キャラほぼ共通し
ており、よって言えることは
「基本は小技攻撃」なのであ
る。基本的に、小技群はリー
チもそこそこの上で連打も効
く。

接近戦では大攻撃はタブー。
小技による攻めを主体にして、



小技小技!小技にあらず(シゲ
キヤブ)。

最後に大攻撃でツメることを
考えよう。
小→大をキャンセルして必
殺技、はほぼ全キャラの持つ
共通の連続技なので、今まで
大攻撃や必殺技を単体で使っ
ていた人は、小攻撃をからめ
ての連続技を練習しよう。



最後は大攻撃でシメッ。単体で
使った小技からつなごう。

空中必殺技の 玉返りは怖い

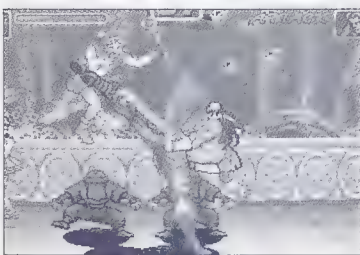
このゲームのウリである2
段ジャンプ、これを皆は効果
的に使っておるかな?
飛び込みのフェイントに使
うのはもちろん、めくり攻撃

の間合い調整、画面外からの
必殺技強襲etc。使い道は
豊富ぞ。
さらに、空中では一部必殺



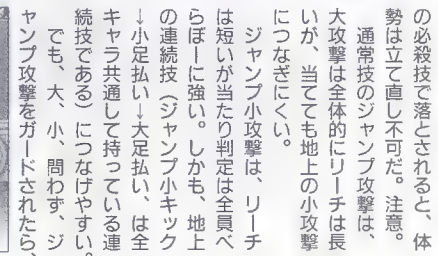
めくり調整も2段ジャンプで行
えい。でも着地ぎわがスギ巨
大すぎるので注。

技を除く攻撃によりダメージ
を受けても、再び自分でジャ
ンプをして制御しなおすこと
も可能。
つまり、1段ジャンプの最
中にダメージを受けても、2
段ジャンプを実行することが
可能なじやよ。
でも2段ジャンプし終わっ
てからは空中でダメージ受け
ても、再ジャンプはできない。
この特性を利用して、1段
ジャンプで撃墜されても、2
段ジャンプで再び襲いかかっ
たり、空中必殺技を出して逆

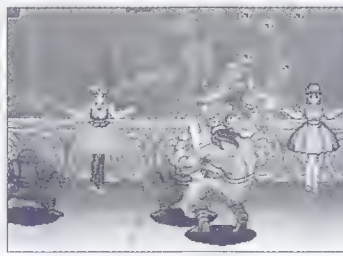


1段ジャンプ中に攻撃受けても

襲したりと、トリッキーに攻
めてはどうじゃろつか。
なお、礼児の流炎昇やキー
スのローリングキヤノンなど
の必殺技で落とされると、体
勢は立て直し不可だ。注意。
通常技のジャンプ攻撃は、
大攻撃は全体的にリーチは長
いが、当ても地上の小攻撃
につなぎにくい。



ジャンプ小攻撃は、リーチ
は短い当たり判定は全員べ
らほーに強い。しかも、地上
の連続技(ジャンプ小キック
→小足払い→大足払い、は全
キャラ共通して持っている連
続技である)につなぎやすい。
でも、大、小、問わず、ジ
ャンプ攻撃をガードされたら、



うあ ガド投げと手ガタイ奴
う!!



うりやス!復活!ハンジ!!

非常に投げられやすい
ので、飛び込み攻撃を取行
する際には、それなりの覚悟
が必要である。多分。

ダッシュ攻撃

ダッシュ攻撃、これはキャ
ラごとによって、非常に使え
る使えないの部類に分かれや
すい。
お志摩、陳念、アンジエラ、
クララはダッシュ攻撃は弱め。
他のキャラは対戦中にどんど
ん活用していいだろう。
おもに使うのはダッシュキ
ック。パンチ攻撃より断然リ
ーチが長いのはうれびー。相
手の大技のスキ、飛び道具の
硬直中、ジャンプの落ち際を
狙って攻撃せよ。
なお、ダッシュ攻撃は飛び



特に礼児(クラス)のダッシュキック
フになると、もはや大脅威。フ
ルに使いえ!!

道具や必殺技でキャンセルを
かけられるので、ガードされ
た際などにキヤセるとよから
う。それと、ダッシュ中に攻
撃を受けると、カウンターダ
メージがハンパじゃなく痛い
ので、多用は禁物。

何のまじりクリアしてはなごう
して僕を使うてはなごう

対CPU戦 ウキース・ ウエイメン

豪血寺2で最も「ウインクリア が楽なキャラ」それは僕のこと！

担当：コスプレと間違えられた雪風

CPUクリアが最も楽なキ
ヤラ・キース。さらにクリア
を現実のものにするためのコ
ツを基本パターンの説明前に
押さえておこう。

まず、スタートでCPUの
キャラを選べるハズ。キース
で最初にもってきたほうがいい
キャラは次のキャラ。
陳念、アンジエラ、リユー
ト、アニー

なぜかと言えはこれらのキ
ヤラはパターンがアドリブ的
なので、負ける可能性がある
からである(でもパターンは
ちゃんとあるケド...)。
だから、ウインクリアを
目指す人はぜひとも最初の目
押しを極めてほしい。

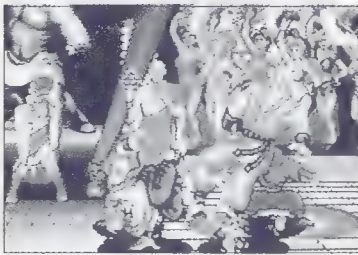


ここで目押しで最初のキャラを
選ぶ。狙うは...

では基本パターンを説明し
よう。

基本パターン① ジャンプの誘いは、 跳ばせて落とす場合

キース対CPUで最も多く
使われる基本パターンは格闘
ゲームの王道、跳ばせて落と
すというものだ。豪2のCP
Uのアルゴリズムはキャラに
よって異なるが、ある種の通
常技を連打することで、ジャ
ンプを誘うことができる。も
ちろん跳び込んできたら必殺
技のローリングキヤノンで撃
墜する。これを繰り返すのが
基本だ。大山やお梅、お種は



これくらい引きつけて大ローリ
ングを返すとダメージ。

ジャンプを誘った後、必殺技
で突っ込んでくる。そういう
キャラに対してはキチツとロ
ーリングキヤノンの根元(無
敵部分)で当てるように。

基本パターン② 可非守で跳び込んで 連続技を打つ

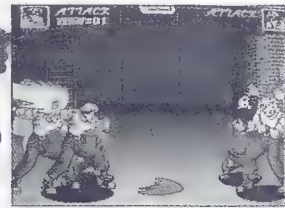
次にある特定のキャラはキ
ースのJ小キックを返せず、
無理やり返そうと技を出し、
当たってくれることがある。
主に返されにくいキャラは
花小路クララ、破鳥才蔵、
アンジエラ、ホワイト・パッ
プである。キャラによっては
2段ジャンプでの跳び込みの
みじゃないとだめなときもあ
る。その他、跳び込む際の注
意は、J小キックは引きつけ
て出すように。



連続技のシメは大足払いがこの
ナツクホマーで...

このJ小キックが入った後
は無論、連続技を入れた。
次の連続技がオススメだ。
①J小キック→しゃがみ小キック×
3→立ち小キック→小ナツクルB
②J小キック→しゃがみ大キック×
3→スライラルキック×3→
③J大キック(めくりも可)→
大ローリングキヤノン
このほかにも大足払いを最

後につないでもいい。これを
2〜3回決めればたいしては
気絶してくれるハズ。そこへ
F・O・Bを決めよう！



気絶したら即、F・O・Bでトドメを!

その他の連続技 片飛腿

最後に、ほぼ全キャラ共通
の超楽勝パターンを伝授しよ
う。それはある一定の距離で
先読みで大ローリングキヤ
ノンを出すだけというもの。
"そんなバカな!"と思う人
もいると思うが、これがバカ
みたいにはまる。理由は豪2
CPUの全キャラのアルゴリ
ズムで、近距離の場合は大足
払いなどの通常技を牽制で出
してくるからである。大ロー
リングキヤノンは一氣に前に
判定が出る上に無敵技なので
タイミングさえまちがえなけ
れば潰されない。しかも威力

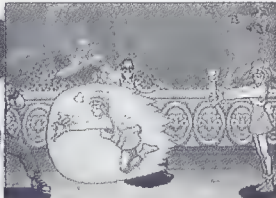


このように大足払いをスカして
当てていることに。

があるとりゃもう使わない
手はないぞ！
以上が基本となるパターン。
次にキャラ別に細かいところ
を見ていくとしよう。

VS 花小路クララ 抜けるか跳び込め!

新キャラたちから説明して
いこう。まず、このクララだ
が、2つのパターンが有効。
1つ目は、ジャンプ小キック
に対する対空反応が甘いので
基本パターンの②を使うのが
いい。時々ミラクルアタック
をしてくるが、ジャンプのタ
イミングも変化させればOK。
2つ目は画面端でしゃがみ小
パンチを連打してD・M・
Bを待ち、出したらナツク
ルホマーで大抜けて攻撃。こ
れを繰り返すというパターン
もある。このパターンをやっ
てる時、M・O・Kがきたら
F・O・Bで相殺させて当てて
いこう。



MDKはFCBの飛び道具で相殺
だ!

VS 山手は金田朗 起上ぶりの 大足払い!

この2人には一度転ばして
大足払いを起き上がり重ね
るだけで勝手にくらいつけて
くれる。このほか、金田朗は
一定の間合いで大ローリング
キヤノンを出すだけでもOK。
リユートに対しては一段の

ジャンプ小キックで跳び込んで連
続技を入れるだけでもOK。
2段だと返されやすい。

VS 狐空院 千滋 軽い連打で 片飛腿を誘え!

しゃがみ小パンチを思い切
り連打するのではなく、トン
トンといった感じでパンチを
出し続けていると必ず片飛腿
を出してくる。この技はしゃ
がんでいると当たらないので
着地後にしゃがみ小パンチか
ら連続技をガンガン決めてや
らう。



しゃがみ小キックで片飛腿を誘ったらこの着地後に
連続技だ!

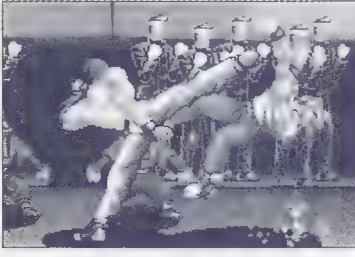
VS 豪血寺お志摩 大足払いで 誘って落とす

意外と強そうなお志摩だが、
連続写真の位置で大ローリン
グキヤノンをとりあえず出す
だけでよい。時々、岩砕髪を
出してくるがガードしてから
接近して大ローリングキヤ
ノンを出す。うまくいけば他キ
ヤラ同様くらつくられるが、
ガードされても大丈夫。こち
らが着地したあとになせか天
舞脚を出してくる。その着地
に連続技だ!

新キャラについてはこんな
ところかな?次に旧キャラを

鮮やか爽やか痛快無比
立ち止まらずに突き進め!

しゃがみ大団で昇燕脚を誘え。

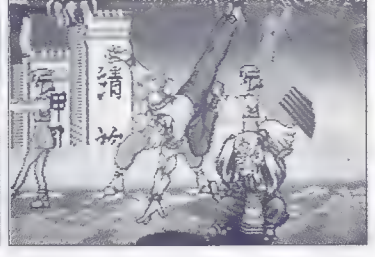


普通に闘つと強いが、少し距離を開けてしゃがみ大団チを出すと、垂直ジャンプから必ず昇燕舞を出してくるので引きつけてローリングキヤ

VS 木山礼児
強くはなすが楽勝!

見ていくとしよう。

なぜか出してこない。で着地するとこの通り。大ローリングをガードさせると...



このくらいで当てるように早めに出してこう!

信頼できる対空技を持つていない才感には基本①でも問題は無いが、もっと楽なパターンが存在する。
まず画面端と端ぐらいにキヤラを離して立ち小パンチを連打する。すると必ずジャンプしてくるのでジャンプをみ

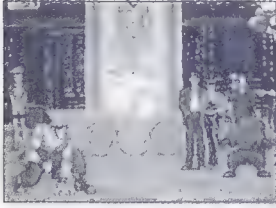
VS 破島才蔵
立ち小パンチで誘え!

この2人は基本①か③でOK。基本①はバックステップでかわされることが多いので①、③パターンを併用して使う。J小キックが避けられたらすぐ着地と同時にローリング大を出すとほまるぞ。

VS アニ
少々の誘ひは呑みこまな!

接近してくるのを待ち、大ローリングキヤノンで呪縛符を潰すパターンでもよいが、遠目からライトニングスラッシュを出し、跳んできた所をローリングまたは立ち大キックで落とすパターンのほうがよい。

VS 陳念
跳ばせて落とす基本通りだ。



このタイミングでフオンバーストを抜けて攻撃。

間合いで大ローリングを出すだけのパターンもあり、アニはガードするか勝手にくらってくる。ガードされた場合、なぜかこちらが着地してからレインボーライズを出してくる。この後に連続技を入れてやろう。

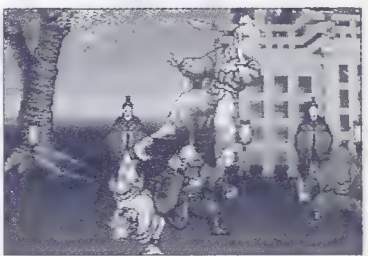
アニは2通りあり、まず一つ目は少し間合を取りつつしゃがみパンチを連打する。すると垂直ジャンプからフオンバーストが跳び込んでくる。跳び込みはローリングキヤノンで返すだけ。フオンバーストはあらかじめ溜めておき、下をくぐるような感じでナックルボマー大を出し、アニーの着地に当てる。これを繰り返すものと、一定

VS アニ
少々の誘ひは呑みこまな!

同キヤラ対決のこのカード。基本②でもよいが、しゃがみ小キックを連打するとスパイラルキックを誘うことができるので、ガードした後に連続技を決めるだけでも勝てるぞ。

たら即ローリングキヤノン大を出す。これだけでOK。早めに出すのが秘訣だ!
VS キース
しゃがみで誘え!

引きつけてローリングキヤノンでー
ラスボスのお種は奥義の森羅鏡を垂直ジャンプで避ける以外はパターンはまったく一緒だ!
これにてバケモノ退治を終える。キースのCPUが豪血寺2で最も簡単だ。



この垂直ジャンプが来たら天舞脚の合図!!

お梅は近距離で立ち小パンチを連打すると必ず垂直ジャンプから天舞脚を出してくるので引きつけてからローリングキヤノンで返す。これを繰り返すだけでOK。
VS 豪血寺
お梅お種
垂直ジャンプで誘え!

全国通信販売

オープンプレゼント

セガサターンかPC-FXをお申し込みの方
抽選で合計10名様サターンかPC-FXのソフトをプレゼント!
家庭用ゲーム機&ソフトのフリーマーケット

★セガサターン ~~¥4,800~~
バーチャファイター ~~¥8,800~~
その他のソフト

特価

★PC-FX
バトルヒート
チームイノセント
その他のソフト

特価

君のハード&ソフトを売ってあげます。
ハード&ソフトに付200円切手と希望価格、連絡先を記入した紙を同封して、ハード&ソフトと一緒に送って下さい。30日で売れない場合、責任をもって返送、又は買い取りいたします。(18才以下の方は保護者名と印鑑を押したものと同封して下さい)
中古ハード&ソフトがほしい方、まずはお電話で問い合わせ下さい。

TEL052-981-3391
昼1:00~深夜12:00
(夕方5:00~夜7:00は休憩)

有限会社テレメディア
家庭用ゲーム部

アダプター

郵便振替口座番号

12130-43711601アダプター
〒462 名古屋市北区山田町1-1-3

魁！ボマー塾 涙の巣立ち…

Muscle of Bomber

スーパーマッスルボマー

©CAPCOM
©集英社/原哲夫

今回でボマーの攻略も終了。残っていたザラソフのCPU戦と特別企画の、豪華2本立てで潔く締める！

担当：1号生筆頭 賭死

ラストはやっぱり主人公 CPU攻略

ザラソフ

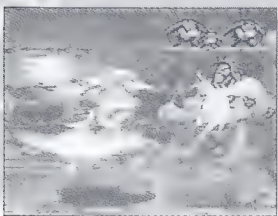
「コルトと同じだから」とか思っていたら、なかなかどうして…結構強いよ！

前号で一気に終わらせたかったのだが、スペースの都合上、ザラソフだけ残ってしまった。予定ではするつもりじやなかったんだけど、今回たまたまページがあるから、ついでにザラソフでもクリア法を伝授しちゃう。

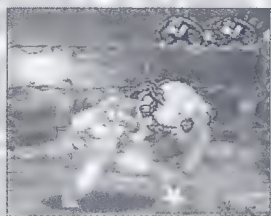
コルトとは別物 何ゆえに 君はつらい？

11/30号で紹介した、コルトでのCPUクリア法を覚えていたのだろうか？例に漏れず連続技で押していくパターンだが、その連続技は：ジャンプ小キック→立ち小キック→クレセントスラッシュ。

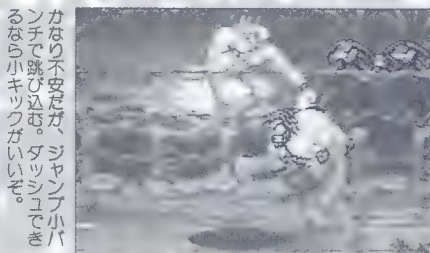
ザラソフはコルトとほぼ同じ能力を持つことから、この連続技を基準に、ザラソフの連続技も考えていけばいい。もちろんザラソフにはクレセントスラッシュがないので、別の技で代用しなければならぬ。そこでニックフィスト（コルトにもある）か、トリニティウェーブかということになる。結論から言うと、トリニティウェーブのほうがいい。



キャンセルして小T・ウェーブ。必ず小で！



ほんでもって小足払い。立ちでもOK。



かなり不安だが、ジャンプ小パンチで飛び込む。タッシュでできるなら小キックがいいぞ。

理由はやはり威力があるから。それに入りやすい。次に違う点はジャンプ攻撃だ。基本は出っ放しの通常技で、かつ判定の広い技が望ましい。この条件をコルトが小キックで満たしているのに対し、ザラソフは満たすことができないのだ。

仕方ないと言えば仕方ないのだが、ザラソフの小キックはコルトのそれと違い、出っ放しではなく判定も広くない。したがってザラソフは小パンチを使わなければならない。これがCPUクリアを難しくしていると云っていいだろう。そこで連続技は：ジャンプ小パンチ→小足払い（立ちでも可）→トリニティウェーブとなる。



近くでガードされたら、つかみボタンを連打しよう。通常技をだされても投げまわすの、

連続技がわかったところで、CPUを相手に使うわけだが、一つ注意点がある。T・ウェーブは比較的隙の少ない飛び道具だから、連続技をガードされても反撃をほぼ受けない。しかし画面端にCPUを追い込んだら別だ。やはり飛び道具だから硬直はあるし、ましてやクレセントクラッシュのように後ろに跳ね返らない。

画面中央なら多少離れて反撃を受けない連続技でも、CPUがロープを背にしていたら、CPUの投げ間合い内で固まってしまうはずだ。そしてこれは見逃されない。こうなってしまうたら、すぐに投げボタンを連打し、CPUのつかみをほごう。通常技を出される場合もあるが、投げられて受け身をとるより

ンチを使わなければならない。これがCPUクリアを難しくしていると云っていいだろう。そこで連続技は：ジャンプ小パンチ→小足払い（立ちでも可）→トリニティウェーブとなる。

対CPUに 実戦投入 応用を効かせろ！



アストロ口には完璧に連続できない限り、飛び道具は撃てない。安全な連続技で押せ！

画面中央なら多少離れて反撃を受けない連続技でも、CPUがロープを背にしていたら、CPUの投げ間合い内で固まってしまうはずだ。そしてこれは見逃されない。こうなってしまうたら、すぐに投げボタンを連打し、CPUのつかみをほごう。通常技を出される場合もあるが、投げられて受け身をとるより

最後の、一番強敵であろうと思われるCPUアストロ口について。

T・ウェーブの連続技は、ひとまず使わないほうがいい。ディメンションステイルで抜かれて、投げられることが多いからね。アストロ口の場合は、ジャンプ小パンチ→小足払い×2→大足払いといった、安全な連続技で押ししていくことを薦めるぞ。

ほかのキャラならもう一度飛び込めばいいのだが、前述したようにザラソフは小パンチで不安だ。

小足払いが届くような距離なら、飛び込まずキャンセルしてT・ウェーブを出したり、屈かないようなら直撃T・ウェーブを出していくと、この不安は解消され効率も上がる。CPUもよく当たって出してくるが、調子に乗って出すぎるのと痛い目を見るので、1、2回で止めておくべきだろう。最後に、一番強敵であろうと思われるCPUアストロ口について。

T・ウェーブの連続技は、ひとまず使わないほうがいい。ディメンションステイルで抜かれて、投げられることが多いからね。アストロ口の場合は、ジャンプ小パンチ→小足払い×2→大足払いといった、安全な連続技で押ししていくことを薦めるぞ。

また、ガードされなくてT・ウェーブが入ったとしても、次の行動はすこし工夫していること。

モタメーシは少ない。そしてやハガーやアストロ口は、確実には必殺投げを入れてくる。受け身も0.00%取れるとは限らないしね。

鮮やか爽やか痛快無比
立ち止まらずに突き進め!



**スーパーマッスルボマー
攻略終了記念**

世にボマる日

～ボマー塾 公開日誌～

ケンカ早い泣き上戸、酒には強いが女にやからつきし。そんな生たちの日常を垣間見よ!

S・マッスルボマーの攻略も今回で終了(正確には前のページで)。結構長くやってきたけど、まだわからないところがある?もしあったら、「なんですか?」に質問のハガキをどしどし送るように。また現在のところ、驚異現象的なものは見つかっていないから、いっちょ探してみよう(なかったらスミナ)。話は変わって、このページでは何をやるかについて、今まで攻略に携わっていた日々をドキュメント&フィクション、加えてシリアスかつコメディタッチで報告しようというもの。日記とも言うけど...。よくわからんが、とにかく読んでちょうだい!

**ボマー塾結成!
血と汗と涙の誓い**

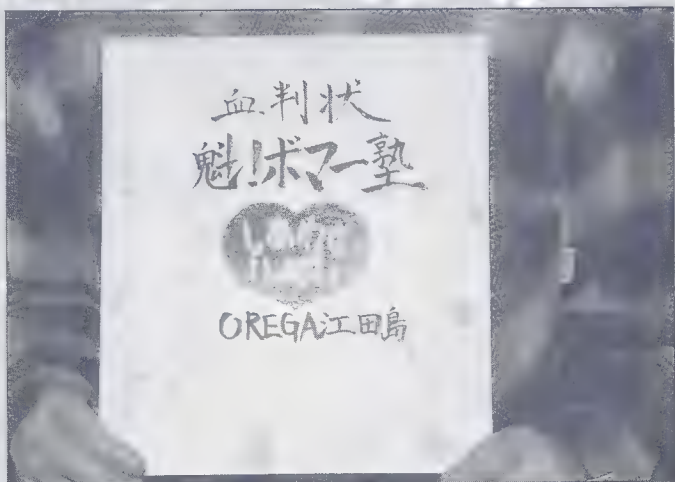
○月×日(晴れ)
①屋にS・マッスルボマーの基板が入荷。
マッスルボマーのゲームバリュウと、初めて見るゲームというところで筐体の周囲に人が多い。しかし現在のボマー塾の塾生たちはほとんど手を取って...
基板が届いた日は、筐体の周りが人でいっぱいになった。
つけていなかったようだが、一人SHO小杉だけは、不敵な笑みをたたえやり込んでいた。気になる...。



○月×日(曇り夜)
キャラごとに担当者をつけることに決定。
不得手なライターにも無理矢理、3キャラつけ、徐々に塾生としての洗脳を開始。入塾恒例の血判式をとり行った。
最初DS1が頑なに拒んだが、我らがやさしく腕をつかんでやる、力を抜いてくれたよ。その後10時間、彼には意識がなく、なにやら外

**血の制裁!
鬼塾長の登場**

でサイレンがうるさい。ケガ人でもたのであろうか?。他人事ながら心配だ。
○月×日(雨時々吹雪)
遂に謎の塾長OREGA江田島が姿を現す。その威厳ある態度に圧倒されながらも、塾生たちは見入っていたようだ。
江田島はその場で、これからの攻略方針を説明し、塾規則「魁の掟」を発表。厳しい戒律を設けた。大まかには次のようなものだ。
一、②屋の筐体はボマー塾が占領するまの努力を。
二、塾生は人にあつて人にああず。CPU100万点のためにすべてを捨てろ。
一、AMショーブースのボマーのトーナメントに出場せよ。



これがボマー塾の血判だ! 寄せ書きとも言うが...ほしい人は手紙送ってください。

コンパニオンのお姉さんに喋りかけるぞ。
...、最も格好のいいキャラは、オルチカだと胸を張って...。
一日十回はこれらを復唱し、なおかつライターネームは、すべて漢字で統一することが決まった。今日はなんていい日なんだ!!
○月×日(曇り時々フラッシュ)
ウイドーが女であることは、前号でわかったよね?エンディングは見ただけ。



シユナツツ) いよいよ本格的に攻略開始。まだやり始めたばかりなので、皆コンチして先に進んでいるようだ。
ブドーからウイドーに乗り換えた小杉君は、ウイドーが女とわかって超満足。笑みが絶えない(前号参照)。
GEDはキマラでのパーナーボタンを発見して、早々にコインクリア。これで塾抜けできる!と言ったので、そばで聞いていた塾長に
○月×日(雨のちナックルビッグバン)
S・マッスルボマーの攻略も終盤に差しかかったようだ。4色から1色への移行が、それを示している。
当初7人ほどいた塾生も、ついに3人になってしまった。やはり厳しすぎる規則と、やり込みが原因なのだろうか?既に一通りクリアした者はさっさと原稿を書いて、塾での厳しい体験の話をしようと思わない。今では私一人になってしまった...。
S・マッスルボマーの攻略は今回で終わるのだが、きつと続編を出してくれるに違いない。

瀧陽され、すこしうれしそうだった。
相変わらずDS1は動かないので、無理矢理筐体に着かせる、不思議と力が抜けている。また救急車のサイレンが聞こえた。誰かがケガをしたのか皆心配していた。やさしい奴ばかりだ。
**厳しい訓練の中
生き残った者は?**

すべての情報を
提供しよう

ライトブリンガー

LIGHT BRINGER

©TAITO CORP.

さまざまな謎が存在するライトブリンガー。この時期だからこそわかった情報と共に、稼ぎも見てみよう。

担当：がっちゃん
協力：町田ライトブリンガー研究会(徳と園と鬼)
若石稼ぎ：アース&ファーラニア

再び旅立とう！
ライトブリンガー
の世界へ

発売されてしばらく経ったライトブリンガーだが、今回は新たに解明された謎や以前紹介漏れしてしまったネタを読者諸君にお届けしよう。

すでにこの時期であれば、クリアできるプレイヤーはたくさんいるはずである。しかし、このゲームの隠しフィチャーなどはじつに多く存在する。「全キャラ余裕でクリアできるぜ」と自信満々の読者でも、見落としているフイーチャーはないだろうか。さっとあるはずである。もう一度確認してくれ。

1面 狙うは 1万点スライム

早速1面からあるのでぜひ試してほしい。

小見出しにも書いてある通り、1万点のスライムがメインデイスリュ(別に食うわけじゃないけど)となる。

場所は、4つ目の部屋から入ることができる隠し部屋の中にある。そう、あの女神像を壊して茂みの中にある部屋のことである。詳しいことは本誌の8/15号で紹介済みなのでそちらを参照してくれ。

さて、本題に戻ろう。隠し部屋の中に入ると、4種類のスライムがウロウロしているのがわかる。オレンジ色のスライムとむらさき色のスライムは、下段攻撃であれば倒すことができる(10点だけ)というのを知っているだろう。しかし、水色と肌色のスライムは倒せないと思っている読者も少なからずいるはず。

確かに、攻撃しても跳ねるだけである。つきり効いていないように見えてしまう。だがここで、必殺技(A+B)を使ってみよう。どう倒せたでしょう?得点も一匹につき1万点。二匹で計2万点を得ることができ。

さらに、それだけではなくこの二匹のスライムは、必ずアイテムを出してくれる。出すアイテムの得点は、

- 3000点
- 5000点
- 7000点
- 4万点

の4つのうちのどれか一つ。どのアイテムが出現するかはランダムのような。かなり運が絡んでくるが、確実に経験値(得意のアップにはつながらず)。

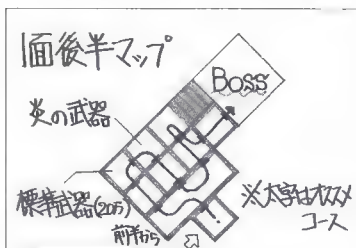
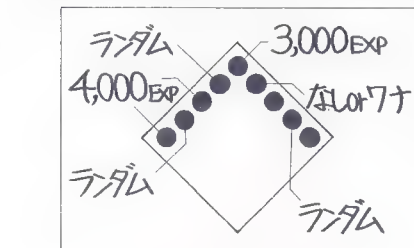
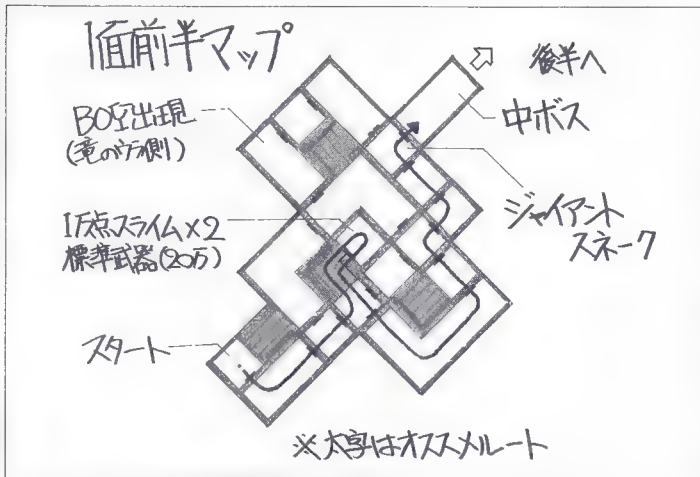
ちなみに、ここで4万点のアイテムを2つ出すことに成功すると、1面の中ボスである

るジャイアントスネークと闘う前に60万に達し、レベルアップすることができる。つまり、ジャイアントスネークを倒した後にバラまく、9000点のアイテムを無駄なく回収できる。レベルアップの間は大きなタイムロスになってしまうからね。これが回収中に起こらないのはかなりいい。

また、ジャイアントスネークがアイテムを出すときは、なるべく真ん中に誘導すること。壁さわではかなり数が減ってしまうぞ。20個以上は回収したい。

武器のつなぎは 慎重に

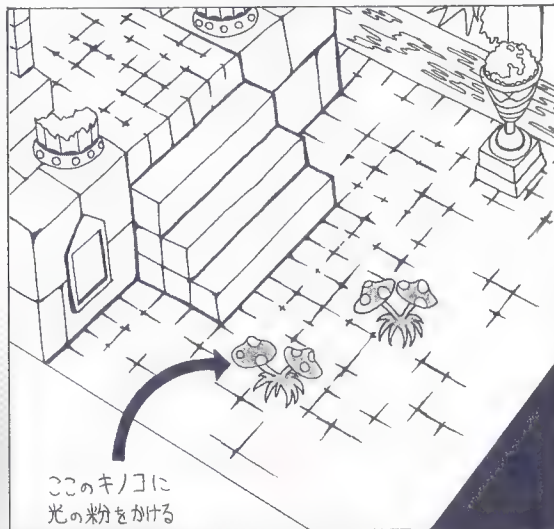
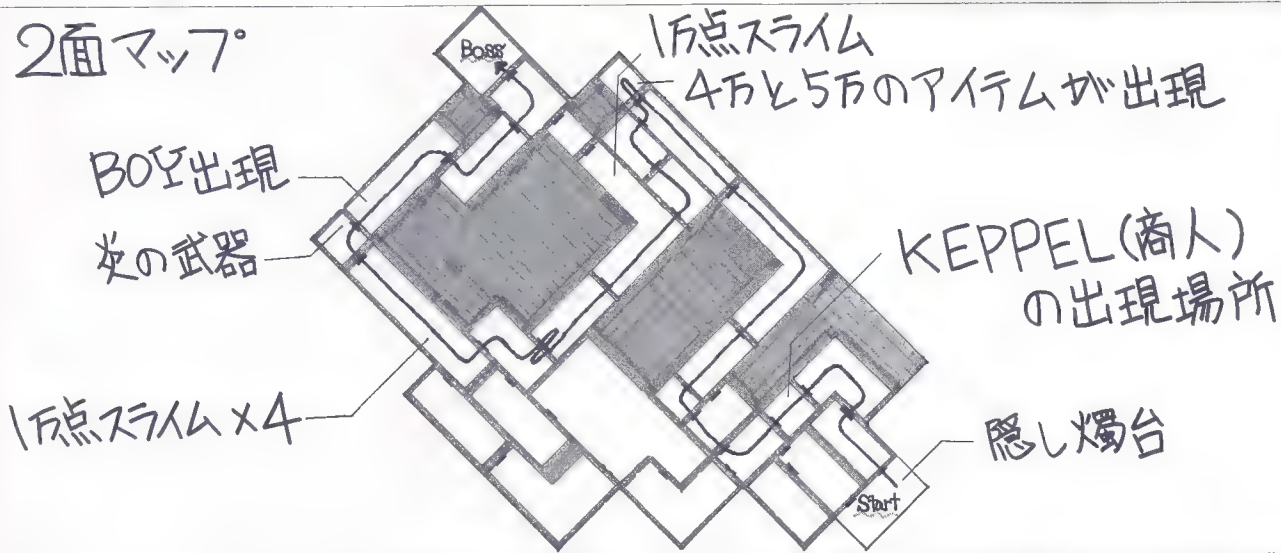
1面の2つ目のマップにある標準武器で、20万点をいただいたのなら、そのあとは炎



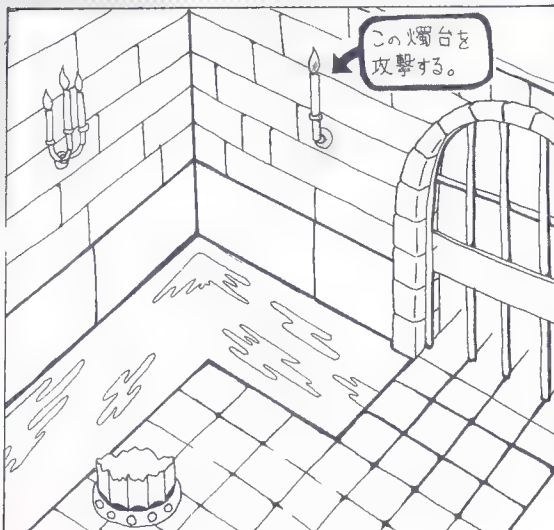
の武器にチャレンジしよう。炎の武器は、2面とひとつ、3面の最初でひとつ獲得できる。3面は左のルート(理由は後述)を通るので、アッシュとシステイは標準のままでもよ(14万点より20万点を狙うため)。だが、気合が必要だぞ。どこで武器を拾うのかはマップに記しておいた。参考にしてくれ。

以上が1面。武器で20万点を2回取り、1万点スライムを二匹倒せばかなり経験値を稼ぐことができるはず。また、参考までに1面ボスの部屋の詳細を載せておいた。ランダムで取り逃しのないように。とりあえず、終了時の目標は1

2面マップ



このキノコに
光の粉をかける



この燭台を
攻撃する。

30万点。がんばろう。

2面に突入 隠しファイチャー が目白押しだ!

さあ、次は2面についてみていこう。まずは隠し燭台から。

この隠し燭台は、ヴォルドのみ出現させることができるアイテムである。場所は2面の一番最初の部屋。ここで、しばらく待っていると床からキノコがはえてくるのを知っているだろうか。その中でも、左側にある2本のキノコに着目してほしい。

じつは、攻撃するともげたりもするのだが、ヴォルドの標準武器のため攻撃をかけた(光の粉)ときのみ、2本のキノコが2本の燭台のアイテムに変化するのだ。

まあ、経験値稼ぎには直接

関係ないが見つけ難度は超A級。読者の中でも、この隠しファイチャーを知らないというのが一番多いんじゃないかな。

太っ腹商人を 探せ!

お次は、お金をバラまいてくれるという、ありがたい商人のお話。

オスメルートの通りに行けば、4つ目の部屋になる。部屋の中に入ると、左側の壁に燭台がある(イラストを参照)。その燭台を何回か攻撃してみよう。ガンガンという手応えがあるはずだ。ちなみに立ったまま攻撃できるのでジャンプする必要はない。

すると、上からFROGMANが降ってきて商人の姿になる。また、この商人の姿

身中(?)に出る煙は有害なので触れないように注意しよう。さて、この商人は行方不明になっていたらしく、助けてあげる(近くに行くだけ)とお札に100点x2、200点、400点の小銭セットを1部屋につき4回出してくれる。そのあと、2面ボスの直前の部屋まで一緒に来てくれるので800x4x20で6万4000点のプラスとなる。

狙うはリンゴ! 気分は ロビンフッドだ

このファイチャーは、わり

とメジャーであるが一応紹介しておこう。システムでブレイしたときのみ、特定の部屋(マップ参照)に出現する。BOYと呼ばれる少年(そのまんま)だが頭の上にリンゴをのせているぞ。

弓矢は、確実にまっすぐ飛んでいくので別に問題はないだろう。見事リンゴを撃ち抜いたらあげよう。成功した場合は、ご褒美として5000点のアイテムを5つ出してくれる。失敗の場合は、怒って爆弾を置いて逃げ去ってしまう。現実には敵しい。

また、命中しているのに爆弾を置いていかれたというのは、BOYに近かった可能性があるので、そうなったことのある読者は注意してみよう。ちなみに、1面でも出現する。



2面にもいるぞ！
1万点スライム

1万点スライムは2面にも登場するのでチェックが必要だ。全部で五匹いるが、すべて赤色である。

場所は、前ページのマップにあるとおり2カ所。1つ目の部屋では、一匹しか出現しないのでなんの問題もない。1面同様、必殺技でやっつけてあげよう。狙うはもちろん4万点だ！(狙えないけど) もう一つの場所では、初め二匹のスライムしかいないが階段の上のスライムを早めに倒せば、もう一匹落ちてくる。そして、時間が落ちてくるスライムを合わせれば、計四匹のスライムをこの部屋で倒すことができる。

ただし、注意しなくてはならないのが必殺技の回数。2面ボスで一つ残しておきたいのなら、ここでは、最低でも3回で四匹倒したい。はなしは戻るが、一面のスライムは当然1回の必殺技で決めておこう。

また、グレンは必殺技の攻撃範囲が狭いので同時にスライムを倒すのも結構難しい。システイもたまーに間をスライムごときに見切られることがあるので注意しよう。なお、自分とスライムとの間に段差があると当たらないのであてないこと。

以上が2面。商人と赤いスライムで経験値は飛躍的にアップするはずだ。ただし、道中はほとんど必殺技が使えない(赤いスライム用にとっておく)と思うてもらいたいので、苦しい闘いになる。アイテムの運もあるが、2面終了時に255万点は欲しい。

3面マップ

標準武器(システイ)
炎の武器
標準武器(アッシュ)



↑は上へ ↓は下へ移動

3面は「岩石稼ぎ」にすべてをかけよう

3面のルートは、岩石をアイテムに変えるといういわゆる「錬金術」を使用するため、最初の分岐点は左へ行くことにする。

左のルートを選択したあとの2つ目の部屋に、炎の武器が入っている宝箱が中央にある。もし、自分の武器が炎であれば遠慮なくいたごう。拾うだけで7万点だ。

また、標準武器でここまで来たのなら、アッシュは一つ前の部屋に、システイなら次の次の部屋に標準武器があるのでもちろん拾うこと。標準装備でがんばった、当然の報酬ということで20万点が手に入るぞ。ウハウハ。

さて、本命の「岩石稼ぎ」の話に入ろう。一番近くで可能な場所は、このまま進んで行くところの2つ目の部屋を復活させたあとになる。棺桶がたくさん並んでいる部屋で左右のルートに分かれていくところなのだが、ここで右に進んだ次の部屋で可能だ。

ただし、入ってすぐの宝箱はあけないこと。理由は後述するとして、まず、空から大量のアイテムを降らせよう。スイッチを踏めばOKだ。そして、当たり前のように全部いたただくのだが、このとき岩石も落ちてくるはずだ。

そうしたら、垂直ジャンプ攻撃で岩石を壊さないように地上で止めるように仕組む。グレンなら立ちパンチで止められるのでわりと楽なはずだ。ここまではいいね。

あ、そうそう柱を破壊すると落石がとまってしまつので注意しよう。落石を止めたら、

安全な場所へ移しもう一度落石を止める。これを繰り返して、7つの落石を生かしておくようにする。

- すると、岩石が壊れる度にアイテムがどんどん出てくる。その中身は、さきほど降らせたアイテムと同じ内容で、
- 50000点
- 70000点
- 3万点
- 4万点

がすべて、同時に出てくる。1回8万2000点にもなる超豪華ボーナスだ。しかも、岩石が落ちてくる度に8万2000点が降ってくる。

ただし、さきほど言ったように同室の宝箱を開けてしまうと、アイテムの中身がその宝箱の中身になってしまうので、ぜんぜん「得」しなくなってしまう。これはあまりにも悲しい。

さて、分岐点で左へ進んだ場合は、もう一度スタート地点に戻ったあとの3つ目の部屋がその問題の部屋となる。この部屋でも同じように岩石が残るよう仕込むわけだが、ここでは5つ目の落石を生かすようにする。注意する点として、一番上の女神像を破壊しないと落石が降らない、右奥の隠れている宝箱を開ける、の2点。

- 内容は、右奥の宝箱と同じで、
- 60000点
- 90000点
- 4万点
- 氷の杖!!

となつている。合計12万5000点にもなる。氷の杖は拾えば7万点だしね。ここへはワールドで来るのがいいだろう。

以上が3面。キャラによつてかなり差がでるが、ワールドなら終了時、10000

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1-11-4

藤吉ビル 4F

株式会社 新声社

真サムライスピリッツの謎 質問内容大募集!係

(ふりがな) お名前	年齢 () 歳 性別 (男・女) ※
(ふりがな) ご住所 〒 □□□-□□ 電話 ()	
※都道 府県	
①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年 ⑤社会人 ⑥その他 ()	

※の部分は○でお開みください

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1-11-4

藤吉ビル 4F

株式会社 新声社

ヴァンパイアの謎 質問内容大募集!係

(ふりがな) お名前	年齢 () 歳 性別 (男・女) ※
(ふりがな) ご住所 〒 □□□-□□ 電話 ()	
※都道 府県	
①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年 ⑤社会人 ⑥その他 ()	

※の部分は○でお開みください

キリトリ線

キリトリ線

ゲーム・ヴァンパイアに対して質問、疑問のある方、どしどしご応募を！ どんな他愛ない事柄でも結構です。日頃から「不思議だ」と思っていたことを書いて送ってください。

「こんな面白いこと知ってるぜ」という“物知り博士”の一言ももちろん受け付けますよ。

締め切り 1月14日消印有効

新たに4人のキャラが加わってますますパワーアップしたサムライワールド。余すところなく理知の光を当てていくので質問をタノモウオ——！！！！

締め切り 1月14日消印有効

●何枚もハガキを出されるときは、封筒にまとめて入れてネ。安くなりますよ。待ってま〜す。

郵便はがき

1 0 1 - 0 0

ここに80円
切手をはっ
てください

東京都千代田区内神田1-11-4

藤吉ビル

株式会社 新声社

四コマ大募集

ゲームパイア 係

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

(ふりがな) お名前		年齢 () 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒 □□□-□□ 電話 ()		
※都道府県		
①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年 ⑤社会人 ⑥その他 ()		

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

1 0 1 - 0 0

ここに50円
切手をはっ
てください

東京都千代田区内神田1-11-4

藤吉ビル 3F

株式会社 新声社

12月30日号のセタさんへの質問用
アンケート解答用ハガキだ。

キリトリ線

キリトリ線

ここに50円
切手をはっ
てください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1-11-4

藤吉ビル 3F

株式会社 新声社

君こそ **GAMEST** 行
(1月15日号)

(ふりがな) お名前	年齢 () 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒 □□□-□□ 電話 ()	
※都道府県	
①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年 ⑤社会人 ⑥その他 ()	

※の部分は○でお囲みください

(ふりがな) お名前	年齢 () 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒 □□□-□□ 電話 ()	
※都道府県	
①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年 ⑤社会人 ⑥その他 ()	

※の部分は○でお囲みください

※分かっていると思うけど、四コマは縦書きなので、横書きにして送って来ないようにしてね。

← タイトルは、鉛筆で書いて下さいね。

ペンネーム

むらハバヤトニサハコトイガ、シノビヤサノミノミナカク。ニヤミヤサハカヤハサノミ
ね。その際、その口を高く拡大したか、その口を高く拡大したか、その口を高く拡大したか。

☆セタさんへの質問募集アンケート☆

前号12月30日号の223ページで紹介したPVと次回新作についてのアンケートだ。

●PVについての質問

- ①
- ②
- ③
- ④

●今後の作品に関する質問

- ⑤
- ⑥
- ⑦
- ⑧
- ⑨
- ⑩
- ⑪
- ⑫

君こそゲームスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/>		
スコア	<input style="width: 70%; height: 20px;" type="text"/>	PTS.	<input style="width: 20%; height: 20px;" type="text"/> 月 <input style="width: 20%; height: 20px;" type="text"/> 日 達成
面数	<input style="width: 60%; height: 20px;" type="text"/>	備考 (タイム、残機)	<input style="width: 40%; height: 20px;" type="text"/>
難易度	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/>		
機数設定	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/>		
ゲームセンター	名前	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/>	
	住所	<input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/>	電話 <input style="width: 40%; height: 20px;" type="text"/>

スコア	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/>		
ネーム	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/>		
得点効率・稼ぎのポイントなど	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/>		

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	<input style="width: 85%; height: 20px;" type="text"/>	<input type="text"/>
----	--	----------------------

※質問内容については前号を参照してくれ!

締め切り:12月末日有印有効

キリトリ線

キリトリ線

群やが爽やが痛快無比
立ち止まらずに突き進め!



**最終面
あとは
突き進むのみ**

万も狙えるよっになる。

最終面は別に特筆すべきこととは無いのだが、中ボスのドラクナイトとラスボスのザ・デーモン・ロードの攻略を本誌で行っていないので、この場を借りて攻略しよう。もちろんキャラごとに行っていくぞ。まずは中ボス。

●アッシュ

アッシュは、ナイト系との闘いに苦戦を強いられる。ため攻撃をうまく使っていく。まず、ダッシュ攻撃を当ててナイトの盾を落とす、そのあとすぐに切りつけ剣を落とす。このとき、ボタンを押したままにしておき、ため攻撃をつくりつつ後ろへさがる。そして、MAXパワーになったところでナイトに当てよう。もう一度ため攻撃を当てたぐらいいのところで、ナイトは盾と剣を装備し直すのでまた同じ方法で闘えばよい。少々我慢が必要な相手だ。

●グレン

グレンは楽勝だ。ダッシュ攻撃でもいいし、ため攻撃で切っても構わない。ダッシュ攻撃でゴリゴリ押せるぞ。

●システイ

システイは、ため攻撃とワンセットの連続攻撃をうまくからめて闘っていく。まず、飛び道具の弓攻撃で、ナイトの盾と剣をもぎとる。完全に丸裸(鎧はとれないぞ)にしたら、ボタン連打で連続攻撃をたたき込もう。

●ヴォルト

ヴォルトはため攻撃のみで闘う。最強の「聖なる武器」であれば楽勝だぞ。もちろん当てるのは、ためMAX状態

のところが。ボタンだけで倒すことができる。他の武器装備であれば1段階のため部分を当てていく。また、シキアラに言えることだが、シールドはこの部屋を出るときに持つていくこと。ラスボスで必要だからだ。

**最終ボスは
時間との闘い**

最終ボスの場所でもライトプリンガーは、2分の時間しか与えてくれない。残機(ここでは残人)で押せば問題ないが、残り0の場合は苦戦必至。

●アッシュ

相変わらずナイト系はライバル。ラスボスもその例外ではない。まず、ラウンド開始直後は離れて待とう。もちろんこのときシールドは持っているよね。ボスは電気玉を撃ちつつ近づいて、ジャンプ切りをしてくるはずだ。このとき電気玉はよけ、ジャンプ切りをガードする。その後相手はスキだらけなのでワンセット切る。

ボスを倒したら相手の出かたを見て、こちらに歩いてきたら、そのまま切りつけよう。ただし、離れていってしまうのはサギバだ。速攻追いかけよう。再び電気玉を撃ってきたら、今度はガード後すぐにためをつくり、ため攻撃を当てる。

●グレン

グレンの闘い方はアッシュと同じような感じでよく、歩いて来たあとが、電気玉のあとにジャンプ切りをガードして連続攻撃をたたき込もう。また、アッシュにも言えることなのだが、何度かこのパターンを繰り返していると自分のシールドがなくなっている

バンニャール
出現場所
3ヶ所のピナ

最終面ボス、ザデーモンロードを倒せば必ず出現する。うさぎがバンニャールに変身、聖なる武器を出してくる。

一度倒してしまえば、ため攻撃で八メることが出来る。倒し方はなんでもいいが、電気玉のあとに連続攻撃が一番安全だろう。あとは、ボスの起き上がりにも弓矢がしっかり重なるように撃つだけ。

●ヴォルト
ヴォルトもシステイと同じ方法でよい。一度ボスを倒してからのため攻撃で八メる。ただし、ヴォルトは射程が短いからといって、近くに寄りすぎてしまうと無敵のファイヤード(仮称)で反撃されてしまうので注意しよう。以上でライトプリンガーは終了。すべてのネタは出したつもりだけど、まだ隠されている可能性もある。ゲーセンでみかけたらプレイしてみよう。

年末・新店舗オープン・決算 トリプルバーゲン開催中!

12トリガーボタン(ストII対応!)

機能性重視、新設計。人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX "COMBO AV"★高画質なS端子対応

キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV //
1か年保証のCOMBO AV //

自信を持ってお勧めします。

中古基板情報はFAXで!24時間OK!!

CYC-NET情報FAX
●操作方法●

- 1 FAXの受話器をとってください。
- 2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
- 3 60110の番号と#を押してください。
- 4 ビーという発音音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
- 5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- 2・4方向切替付ジョイスティック(ルーフレバー センサー取付可)
- フルレンジ10CMスピーカ×2による迫力のサラウンド&ステレオ TV ランカセヘッドフォン接続可 録音もOK!
- 高出力電源(国産品)で安定した画像。余裕のパワー
- 全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光クイオート表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!
- 保守調整は全て外部より可能(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切替(コロンフスの巻参照)
- 1P、2Pのトリカケボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンテナ、メーカーともし易くなりました。

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン) ※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
●Vタイプ(S端子、ビデオ対応) ¥30,000 ※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD
●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応) ¥28,000 862、863等も高画質でゲームがプレイできます。
●VRタイプ(上記両方対応+RF付) ¥33,000

JR大崎駅東口下車徒歩3分
是非御来店下さい

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)
営業時間PM1:00-PM7:00 (※2、第3日確定)

新型コンボAV発売中!!
機能性重視
本体価格 **¥25,000**

1年間保証

ホットタテ最新機種(在庫限)
は50円切手2枚同封の上
右記へ。

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも.....
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

ついに最終決戦!! クリアは近いぞ!!

オペレーション ラグナロク

©NMK

7、8面は、慣れるまではボンバーを使いまくって、パターンを覚えることに専念しよう。

担当：DS1

ボンバーを使いまくれ!!

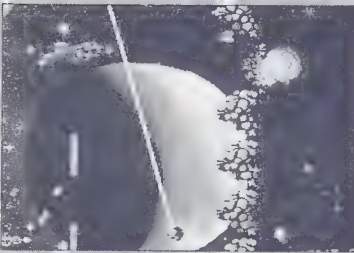
ラグナロクの壁ともいえる6面を突破したならば、あとは7、8面の2面を残すのみ。難易度的には、6面と同様にづらいものとなるが、全力でエンディングを目指そう。ところで、このラグナロクには、残機、残ボンバー、その他のクリアボーナスがまったく入らない。全面クリアを目指すだけならボンバーをバンバン使っていこう。ボンバーを持ったままミスするのは、あまりにもったいないゾ(特に6面以降は使いまくっていくことをオススメすぞ)。

ステージ7

ユグドラシル

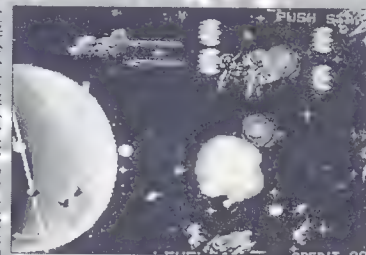
最初にパワードスーツ編隊が、上下に3機ずつ出現する。このパワードスーツは、画面端(画面左)までくると引き返しながら再び弾を撃ってくるので注意しよう。

次に同じパワードスーツ編



上から順に連続で破壊していきな

隊が、画面一列に6機出現する。速攻で破壊していくこと。オレンジ色の小型機が多量に出現する地点では、追い詰められたらすぐにボンバーを使おう。



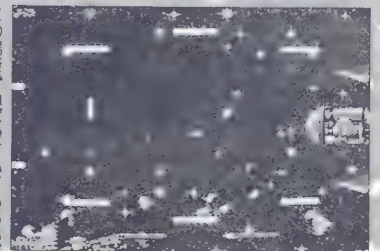
上半分が下半分がこちらかを優先的に破壊する。

次のパワードスーツと灰色の小型機は、ヘタに弾を撃たずに画面上から少しずつ下下下がってやりこそう。灰色の小型機の撃ち返しは、パーティカルの装備だと怖いためだ。

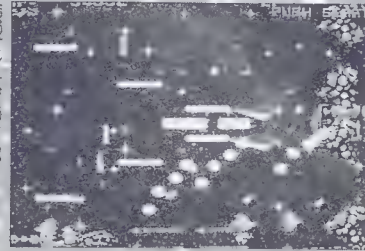


ここはとにかくひまめ。

しばらく進むとレーザー攻撃する中型機が登場する。この中型機の撃つレーザーは、画面一番上か、一番下にいれば当たらない。ただそのまま

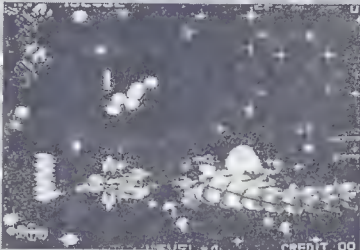


この場所ではびびっていてもいいが



結局ピンチが訪れる。

だと、こちらも中型機に攻撃できないので結局は、レーザーを見切って攻撃するが、ボンバーを使っしかない。



頭部にはりついて連続で破壊して

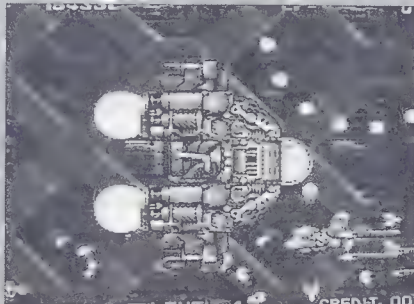
オレンジの小型機の攻撃の後に再び中型機が出現する。今度は上下を小型機が通過しながら弾を撃ってくるため非常にづらい。これもボンバーを使ったほうがいいだろう。最後の難関が、パワードスーツ部隊とムカデ状の巨大生物出現地帯だ。

ここは巨大生物を出現と同時に破壊する。破壊しきれないと思ったらボンバーを使う。

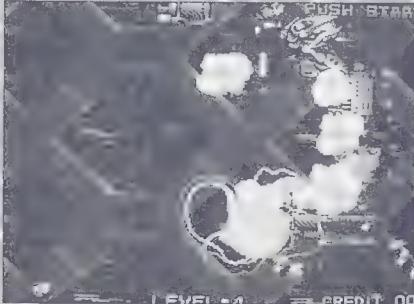
ステージ7ボス

インセインシツ

このボスは弱点が後部にあ



パーティカルを思いっきり撃ち込んで...



ボスごとっていき所ボンバーだ!!

群やか爽やか痛快無比
立ち止まらずに突き進め!

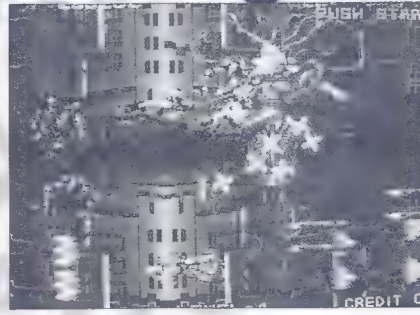


るために、正面からショットを当てることはできない。ところが耐久力は、4面ボスより低いくらいなのでボンバー一発で破壊できてしまう。当てる方は写真を見てほしい。

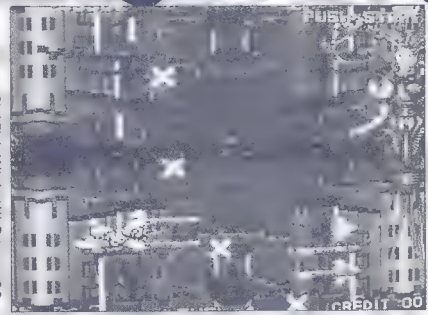
**ステージ8
フルキュール**

このステージは、最初から最後まで女神の映像が攻撃をしてくる。

映像の攻撃は2種類。緑色の弾を障害物のようにポロボ



ボスの攻撃は2種類。この攻撃と



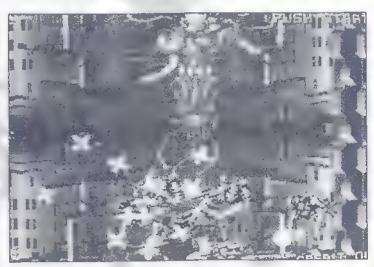
この拡張弾を交互に撃ちつけてい

口出してくるパターンと、自機を狙って撃ってくる拡散弾である。

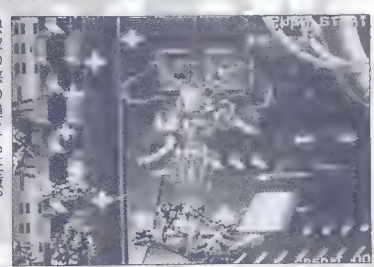
やっぱりなのは拡散弾だが、これを撃つ時は腕を振り上げる準備段階があるので、まるっきりよけられないと言うほどではない。ただ、撃つときは時には映像からなるべく離れた位置に移動しよう。

弾自体は、撃たれた瞬間に自機をわずかにすらすれば、かわせるはずだ。

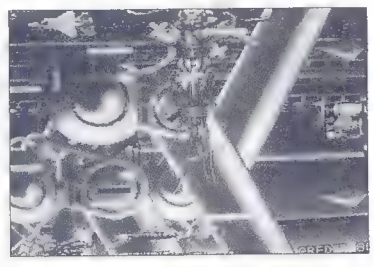
最初にスクラップが大量に流されてくる。このスクラップは硬いので、無理に破壊しよとせず早めに逃げ道を確保しよう。



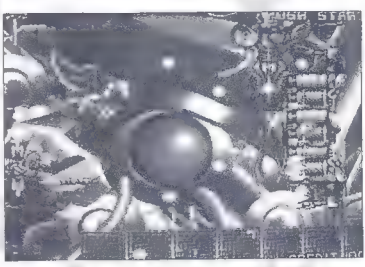
追いつめられる前にボンバーを使



映像の撃つ弾にも注意。



この位置でかわしていこう。



かわせないこともないが、ここは安全にいきましょう。

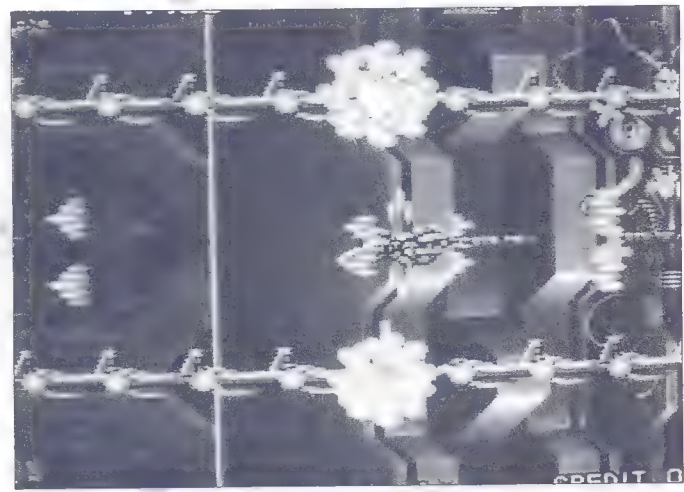
面一番下で映像の攻撃と一緒に

再びスクラップが流されてきた後、変形して戦闘機が攻撃してくるが、画面端から少しすつ前に出て敵の弾をかわそう。

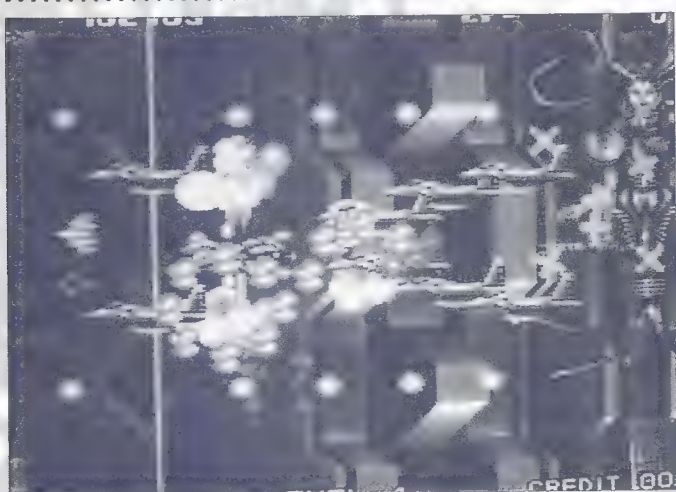
その後の中型機は、画面下の一番左でやりすこす(もちろん弾をかわしながら)。ここではボンバーを使ってもいいだろう。

しばらく進むと5面で登場した中型機が現れる。今度は同じよけ方ができないので素直にボンバーを使う。

さらに進むと、上下横一列に並んで戦闘機が攻撃してくるが、画面中央から一番左ま



この場所から...



後ろに下がってかわしていく。

**ステージ8ボス
無名**

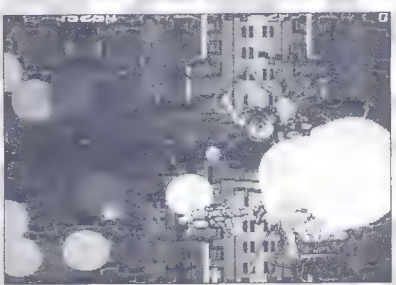
青白い球の塊が、自機を追尾してくる。これだけならばなんでもないが、当然女神の映像も攻撃してくるので、映像から離れるように誘導しよう。

よけまくりでもなんとかな



なるべく映像から離れよう。

るが、最後なのでボンバーを残らず使えばかなり楽に倒せる。



ボンバーを使いまくる場合も消球に注意。

「GRC」開催中!

誌上ゲーム大会ビスコ協賛

今回は、中盤のコースを攻略!

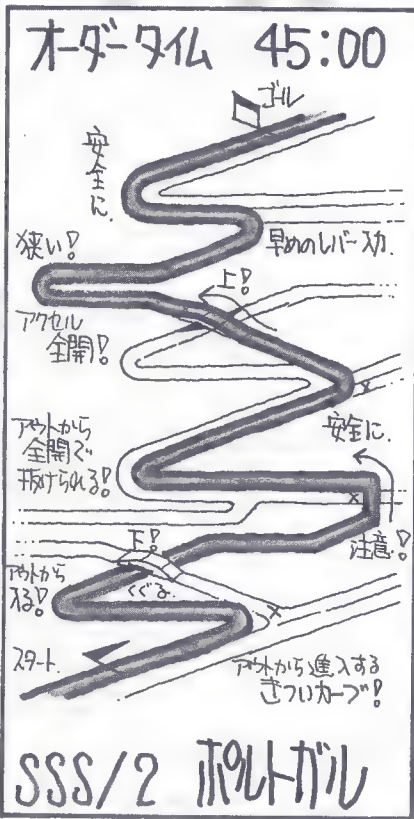
ドリフトアウト'94

©1994 VISCO CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED.

マップを覚えてさらにタイムアップを狙うぞ!

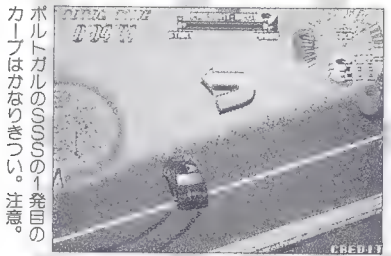
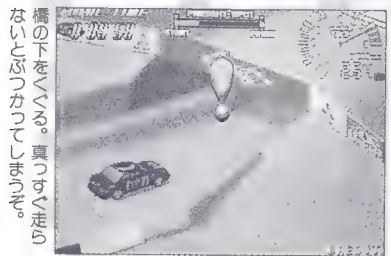
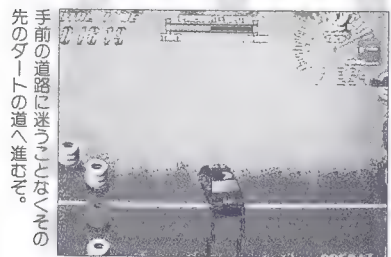
担当: するする

意したい。
斜め交差するものが、途中
2カ所出てくる。
1回目下をくへり、2回
目は上を抜ける。
そのうち下をくへるほうに
少し気を遣うことが必要にな
って来る。
下をくへるといことは、
その上に別の道路が存在する
ということ。その道路は、も
ちろんガラスでできてはいるわ
けではないので、下は見えない。
とはなるが、その下



今号いきなり始まるステ
ジは、スペシャルステージ、
ポルトガルからだ。
このステージは、前のSS
Sと同じように、短いステ
ジでのタイムアタックとなる。
このコースでの注目どころ
は、並行する道路との関係だ。
並行に走っているならまず
ジャマになることはない。
しかしこれが、横から、上
から合流したり、立体交差し
たりすると、高速で走ってい
るドライバーにプレッシャー
をかけてくる。
とくに交差するところに注

SSS/2 ポルトガル



を通るときは、自分のマシン
が見えなくなるということ。
このことを覚えておくこと。
その突然の障害物に対応する
ことができる。真つすく走れ
ばいいんだということだ。
また直角に交差するところ
もある。そこでの注意は、間
違えて、違う道路へ進入しな
いこと。一応ナビが出ている
のでわかるけど、一瞬でも迷
うとつい反応しちゃうからだ。
あとは、マップで見てもら
う通り、きついとこはブレ
ーキをして確実に抜ける。

中盤の 2戦分

モンテカルロラリー
レグ 1

1位タイム	48: 89
2位タイム	49: 62
3位タイム	50: 47
4位タイム	51: 16
5位タイム	52: 83
6位タイム	54: 31

前号では、4つのレグを攻
略したが、そこではトップの
タイムのみしか載せなかった。
今号では、6位から1位ま
でのタイムを載せてみよう。

モンテカルロラリー
レグ 2

1位タイム	48: 89
2位タイム	50: 62
3位タイム	51: 47
4位タイム	52: 16
5位タイム	53: 83
6位タイム	54: 31

このタイムを参考にするこ
とで、どれぐらいのタイムを
出せば、どの順位に入れるの
かがわかると思う。
ポイント争いのゲームでは
1ポイントでもほしいからね
まずはモンテカルロラリー
の2レグ分と、サファリラリー
の2レグ分を載せてみよう。
どのくらい出せるかな?

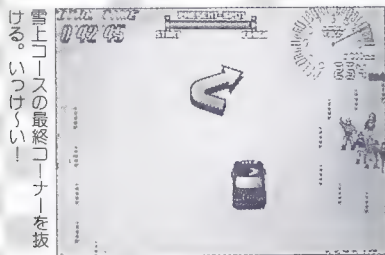
サファリラリー
レグ 2

1位タイム	49: 98
2位タイム	50: 60
3位タイム	51: 35
4位タイム	52: 98
5位タイム	53: 33
6位タイム	53: 98

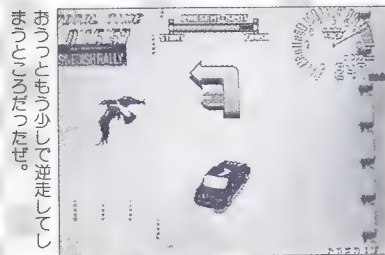
サファリラリー
レグ 1

1位タイム	46: 01
2位タイム	47: 01
3位タイム	47: 99
4位タイム	48: 95
5位タイム	50: 01
6位タイム	52: 55

群やが爽やが流快無比
立ち止まらずに突き進め!



雪コーナスの最終コーナーを抜ける。いっしょく!



おつともう少しで逆走してしまつて(笑)だ。

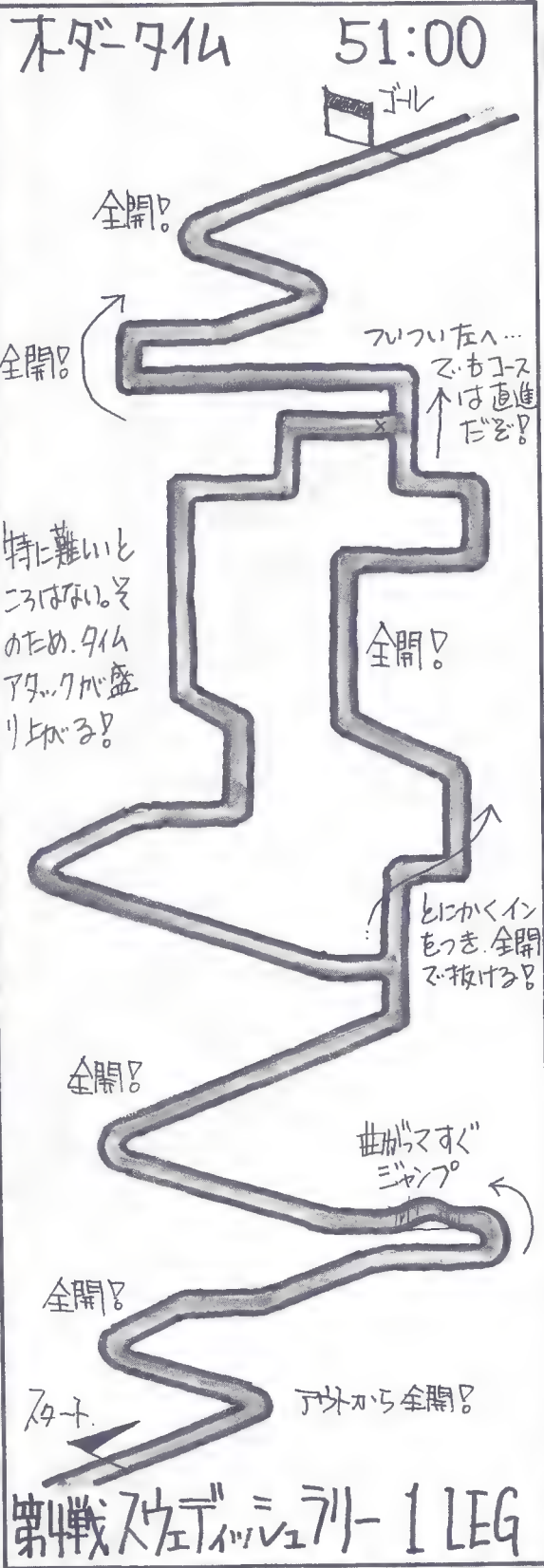
たて直しはすぐできるし、コースアウトさえしなければ、1位は十分に狙えるはずだ。このレグの作りは、途中で分岐がある程度で、難しくはない。分岐は、右のほうが難易度が高いが、こっちのほうが近いので、こっちを走る。このとき注意するのが、分岐後すぐある右、左のコーナーだ。反応が少しでも遅れると曲がれないぞー



ここの分岐はそのまま真っすぐ走り抜けていこう。



1つ目の左カーブを抜けるとすぐジャンプ。態勢を直せ!

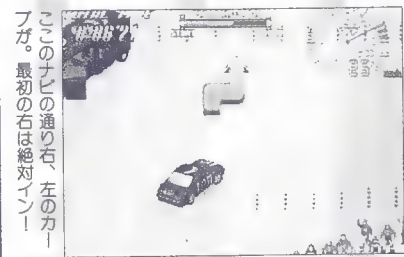


第4戦 スウェーデンシミュレーター 1 LEG

第4戦 1 LEG
スウェーデンシミュレーター

さて、レースは本戦へ。第4戦となるのは、スウェーデンで行われる「スウェーデンシミュレーター」。北の国でのレースは、なんと雪上となる! そのレグは、雪中も雪中まわりみんな全部真っ白! どかが道だかダートだかわからないところだ。

だが、コースとしては、そう難しいところではない。急減速、減速というところはないといつていい。ではどうする?ぶつとばすしかないでしょう! 雪上のイメージでグリップが悪いって思いがちだけど、そこはゲーム。基本的にはほかと変わることなく走れるといつていい。だから緊張することなく走ってこい。でも基本は忘れないこと。コーナーは必ずアウトから入る。車がぶんと振れるが、



このナビの通り右、左のカーブ。最初の右は絶対イン!

3 レグ分
アクロポリスラリー

アクロポリスラリー レグ 1

1位タイム	50:84
2位タイム	50:98
3位タイム	51:06
4位タイム	51:28
5位タイム	51:59
6位タイム	51:92

アクロポリスラリー レグ 2

1位タイム	46:88
2位タイム	47:01
3位タイム	47:98
4位タイム	48:37
5位タイム	48:66
6位タイム	48:91

アクロポリスラリー レグ 3

1位タイム	46:98
2位タイム	47:41
3位タイム	48:25
4位タイム	48:96
5位タイム	49:62
6位タイム	50:22

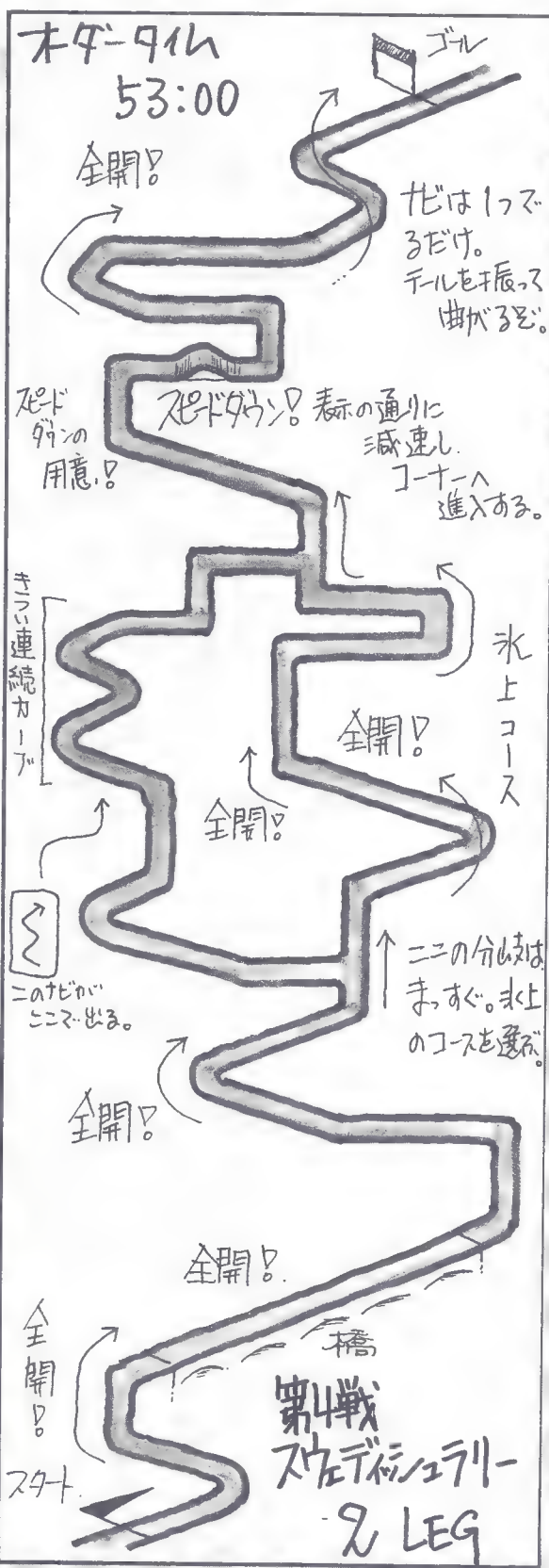
次に紹介するレグは、第3戦となるアクロポリスラリー。このステージのみ、3レグとなっているのが特徴。

その一つ一つは、それなりの難度を持つものばかり。ここらあたりでふるいにかけられる人も多いと思う。



第4戦 2 LEG
スウェーデンシミュレーター

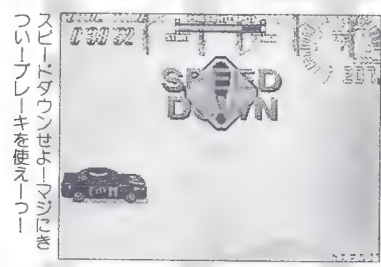
北の国、スウェーデンで行われるスウェーデンシミュレーターの2レグは、除雪のされたコースに、な、なんと氷上も走るコースが存在するのだ。ここもレグと同じように比較的走りやすいコース。きちんとコースを覚えることができれば、かなりとばせること



SSS/1
ニューゼーランド

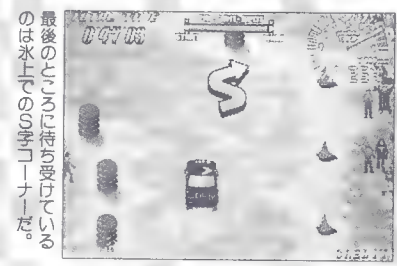
1位タイム	39: 60
2位タイム	40: 01
3位タイム	40: 78
4位タイム	41: 89
5位タイム	42: 35
6位タイム	43: 68

SSS/1
ニューゼーランド



スピードダウンはキーマジにきついでブレーキを使えーっ

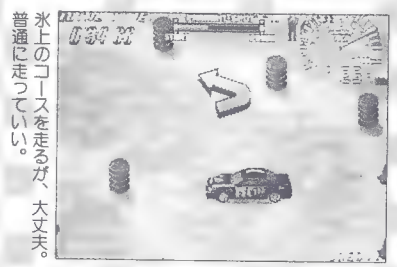
ここでと言えさるだろう。このレグにもコースの中に分岐が存在する。1レグとは違って、近さだけではなく、難易度にも違いがあるぞー。右へ行けば氷上、左へ行けば連続カーブ。うーむ、滑る氷上はちよっと...。ちよっと待ったーさっきも説明した通り、コースの変化はあっても、それほど影響されないということをお忘れ。ならどちらに行くかはその道の形を見ればわかるでしょ



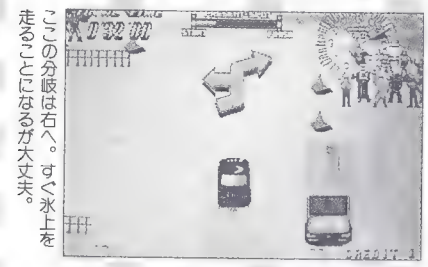
最後のころに待ち受けているのは氷上でのS字コーナーだ。



ここは連続カーブの分岐。きついのが続くのが難。



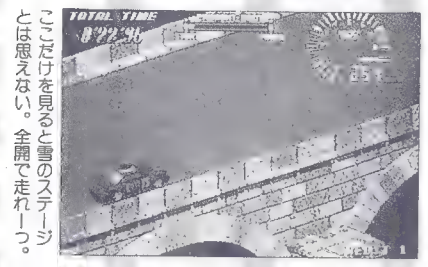
氷上のコースを走るが、大丈夫。普通に走っていい。



この分岐は右へ。すぐ氷上を走ることになるが大丈夫。

う。そう、氷上を走る右のコースを選ぶのだ。でも氷上を走るのはやっぱり緊張するよね。安全に走るのであればとりあえず問題はない。コーナーは、必ずアウトからという走りに徹すれば、クラッシュすることはないはずだぞ。分岐して氷上を走ると、分岐した道と合流する。2レグの後も難なく走れるかなあと思っていると、いきなり「スピードダウン」の表示だぞ。

示(かなり大げさなもの)が出る。これはウソではなくマジに減速が必要なところ。そのナビに気をこられてポイントとしていると、ピヨーンと大ジャンプ曲がれずコースアウトー。そうならないために、ここは完璧に覚え、ジャンプ台にのる前にブレーキをしてジャンプするようにしたい。スウェーデンシミュで一番の目玉は、ここというわけだ。ノーミスで抜けるかな。



ここだけを見ると雪のステージとは思えない。全開で走れーっ



除雪されたスタート地帯。さあ、1位を狙っていきなせー

群やが爽やが痛快無比
立ち止まらずに突き進め!

SSS/3
オーストラリア

スウェディッシュラリー
レグ 2

スウェディッシュラリー
レグ 1

SSS/2
ポルトガル

1位タイム 32: 88
2位タイム 33: 01
3位タイム 33: 26
4位タイム 33: 57
5位タイム 33: 69
6位タイム 33: 71

1位タイム 47: 68
2位タイム 47: 92
3位タイム 47: 99
4位タイム 48: 12
5位タイム 48: 39
6位タイム 48: 71

1位タイム 43: 01
2位タイム 43: 45
3位タイム 43: 96
4位タイム 44: 19
5位タイム 44: 59
6位タイム 45: 01

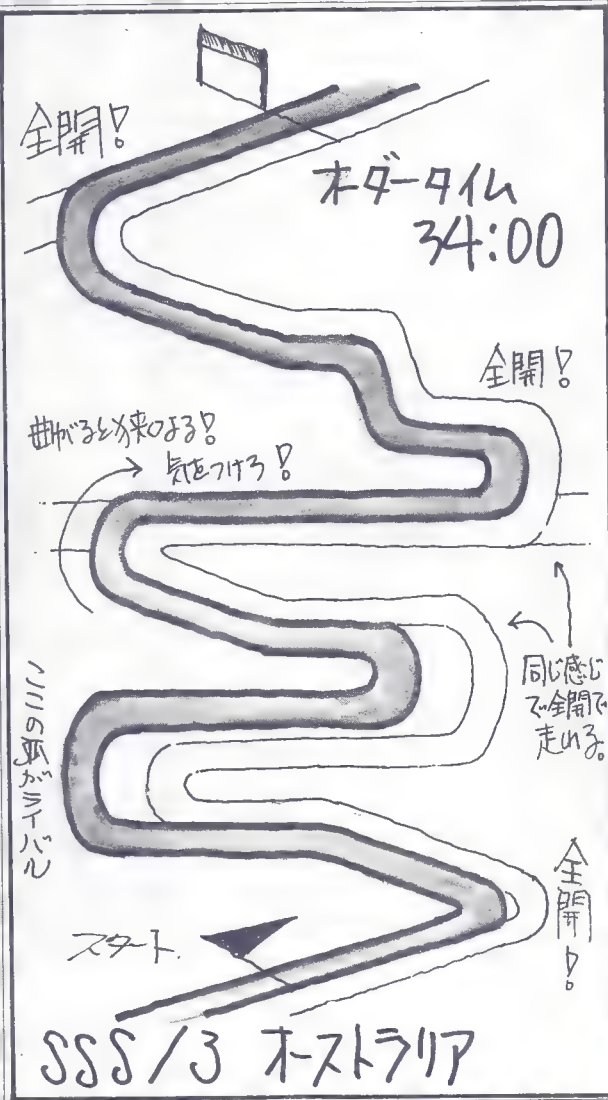
1位タイム 40: 25
2位タイム 40: 02
3位タイム 41: 09
4位タイム 41: 36
5位タイム 41: 79
6位タイム 42: 01

SSS/2から
SSS/3まで

今号で最後に紹介するタイムは、SSS/2のポルトガルと、第4戦のスウェディッシュラリー、そして、SSS/3のオーストラリアだ。

SSS/2から
SSS/3まで

ヤルステージの1つ目、ニュージランドのように、デュアルレイスタイプのコースとなっている。
スペシャルステージも3つ目ともなると、それなりに難しく設定されている。
それがよくわかるのが、コーナーの大きさだ。
一気に曲がるコーナーは、もう今までに何度も出てきているので、怖いと思うことはないと思う。
かえって大きい弧のコーナ



SSS/3
オーストラリア

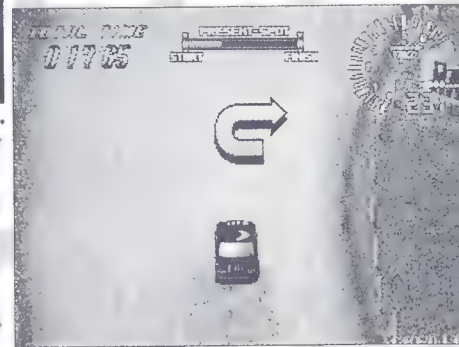
雪上を走り抜けるスウェディッシュコースのあとは、一気に南半球へ移動し、オーストラリアでのスペシャルステージとなる。
こども、短いステージ、1つのコースである。
コースの構成は、マップを見てわかるように、スベシ

SSS/3
オーストラリア

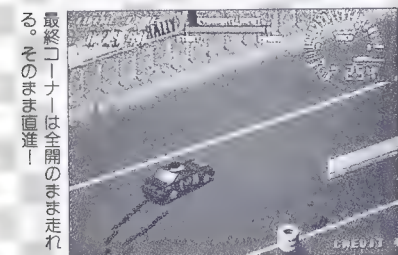
1がライバルとなるといい。
それがこのコースでいうと2つ目にある右コーナーだ。
大きく曲がっているので、楽に高い速度で走れそうに思えるが、大きいコーナーほどレバーでの合わせがきびしくなることを忘れてはいけない。
レバーを入らばなしでは曲がれないため、少しずつレバーを入れて(コンコン)と、コーナーの弧に合うように走っていくのだ。テクが必要!



コーナーを曲がっていくと道が狭くなる!ここに注意。



2つ目のコーナー。この弧の大きさは逆に難しい。



最終コーナーは全開のまま走れ。そのまま直進!

ここまでに
12レグ終了!!

本戦が6つ、スペシャルステージが3つあり、そのステージにいくつものレグがある。その合計は、14レグ!
そのうち先号と今号で12レグを消化した。1位ですっきりとすればトライアスポイントもここまで、120ポイントにもなる。

ライバルがすつと2位だとしてももうすでに、トライアスチャンピオンは決定している状態!こうなるのが一番ベストなだけだね。
ある程度走れるようになれば、3位以内は確実にとれるようになる。あとはミスをしないように走って、ロスタイムをなくすことに専念し、よテクニクをつけていくと1位も夢ではなくなる。
あと2レグのみ。さっさと走り抜ますか!

第2戦は、12月末に発売される、1/30・1/15合併号につく専用スコア申請ハガキにて1月15日必着締め切りとなり、第3戦は、1月末に発売される、2/28号のハガキにて、2月15日必着締め切りとなります。
ハガキで集計された中で、トップから6位までにポイントが与えられ、各大会の1位にTシャツ、3戦のトータル1位には特製のウインドブレーカーが与えられる。

開催中!

3カ月にわたり(3戦方式)ドリフトアウト'94用スコア申請ハガキで誌上ゲーム大会を実施しているのだが、もうすでにその第1戦は、この本が発売される12月15日が第1戦(12/30号のハガキ申請)締め切り!それも必着。今気がついた人は残念ながらあきらめるしかない(直接編集部へのポストに入れる)。
第1戦はまあ終わってしまったということでは仕方ない。次なる締め切りにはげんでもらうとして、ここで第2戦以降のことについて書いておこう。
第2戦は、12月末に発売される、1/30・1/15合併号につく専用スコア申請ハガキにて1月15日必着締め切りとなり、第3戦は、1月末に発売される、2/28号のハガキにて、2月15日必着締め切りとなります。

NEO-GEO[®]

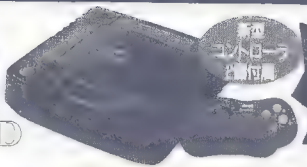
通信販売

全国に宅配いたします

SNK[®] 代理店



NEO-GEO CD



CD-ROM
ソフトオール
25%~
OFF

新発売

好評発売中

好評発売中

ネオジオCD
定価 ¥49,800

TEL

付属品 専用ケーブル×2・ステレオ
AVコード・ACアダプター

12月15日
発売



真サムライスピリッツ
定価 ¥8,800 (税込 ¥9,680)

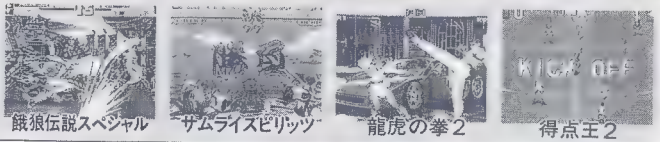


サングキオオトコ
ファイターズ'94
定価 ¥7,800 (税込 ¥8,310)

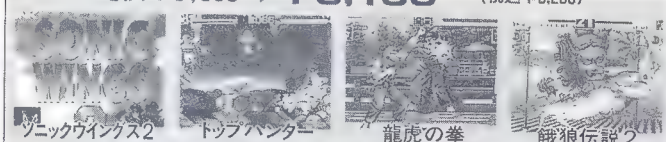


初代ヒールズ
JET
定価 ¥6,800 (税込 ¥7,250)

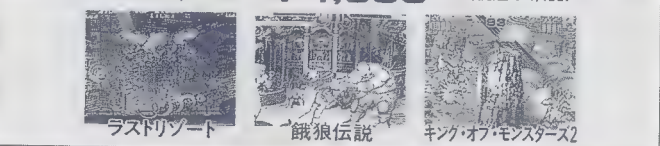
定価 ¥7,800 → ¥5,806 (税込 ¥6,980)



定価 ¥6,800 → ¥5,100 (税込 ¥5,250)



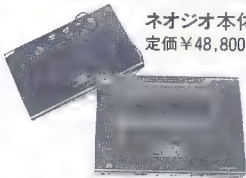
定価 ¥5,800 → ¥4,350 (税込 ¥4,480)



定価 ¥4,800 → ¥3,592 (税込 ¥3,700)



- ニンジャコンバット ● ジョイ・ジョイ・キッド ● トッププレイヤーズゴルフ ● 麻雀狂列伝
- NAM1975 ● フットボールフレンジー ● ザ・スーパースパイ ● リーグ ボウリング
- ラギ ● ASO II ● バーニングファイト



ネオジオ本体
定価 ¥48,800

¥24,400
(税込 ¥25,100)

ROMカセット
大激安!

50%OFF
30台限り

パーツ NEO-GEO/
NEO-GEO CD共通

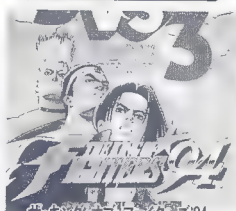
新発売

好評発売中



真サムライスピリッツ
定価 ¥29,800

TEL 特価



サングキオオトコ
ファイターズ'94
定価 ¥29,800

TEL 特価



● コントローラープロ
定価 ¥3,900 (税込 ¥4,140)

● ネオジオCDコントローラー
定価 ¥1,800 (税込 ¥1,908)

● RFコンバーター
定価 ¥2,600 (税込 ¥2,726)

● RGBケーブル
定価 ¥2,200 (税込 ¥2,310)

特価 ● メモリーカード 新品
定価 ¥3,300 (税込 ¥3,465)



SEGA SATURN TEL

- バーチャファイター 定価 ¥8,800 TEL 特価
- バーチャスティック 定価 ¥4,800 TEL 特価
- セガサターン 定価 ¥44,800

● NEC PC-FX
定価 ¥49,800

TEL

● PANASONIC
3DO・R・E・A・L FZ10
定価 ¥44,800

TEL 特価

パイオニア

パイオニア
ソフト
オール
15%OFF

レーザーアクティブ

● パイオニア
MEGA-LDバックPAC-SI
定価 ¥39,000

TEL 特価



● パイオニア レーザーアクティブCLD-A100
定価 ¥89,800

TEL 特価

- ソニックウイングス2 定価 ¥28,000 (税込 ¥29,120) 25%OFF TEL 特価
- 得点王2 定価 ¥28,000 (税込 ¥29,120) 65%OFF TEL 特価
- 痛快GANGAN行進曲 定価 ¥29,800 (税込 ¥31,184) 25%OFF TEL 特価
- ダンクドリーム 定価 ¥28,000 (税込 ¥29,120) 31%OFF TEL 特価

新品オール ¥5,800 (税込)

● フットボールフレンジー ● トッププレイヤーズゴルフ ● みなさんのおかげさまで ● 2020年スーパーベースボール

支払方法

- ①代引 (商品代金+送料800円) +代引手数料400円~
 - ②現金書留 商品代金 + 送料800円 (一部地域は除く)
 - ③銀行振込 送料800円
- ②③は入金確認後の出荷です

通販専用 (052) 482-3093・予約専用 (052) 481-1197

(FAX 052-481-1194)

電話がかからない場合FAX下さい。おかけしTELLします。

TVゲーム専門店

一休さん Group

本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

振込み先 ● 第三銀行本陣支店 普通0661198一休さん

お近くのお客様はご来店下さい

①通信販売は本店のみです

- 御器所店 ● 名古屋市昭和区石仏町 (御器所西友・南) ☎841-6286
- 八田店 ● 名古屋市中村区並木町 (近鉄八田駅・西) ☎411-3690
- 南区店 ● 名古屋市南区鳥栖町 (桜本町交差点・北) ☎824-0054
- 大曽根店 ● 名古屋市北区東大曽根 (大曽根交差点・北) ☎915-8842

注 ● 注文の際、必ずTELにてご確認下さい。 ● 商品発送後のキャンセルは往復の送料をいただきます。

通販受付時間 ▶ 11:00~21:00迄

定休日 ▶ 毎週水曜日

(水曜日が祝日の場合は営業致します)

中古基板

[取扱商品]

- 新品・中古基板
- コントロールパネル
- 各種筐体・モニター
- 各種ゲーム用パーツ

基板 新品情報

ナムコ 鉄拳
いよいよ発売!!
予約受付中!!

価格→特価
TELにてご確認
ください。

NAMCO

熱闘! 激闘! クイズ島	5,000
コズモギャングザバズル	6,000
クイズ魔Q大冒険	3,000
F/A	22,000
ティンクルビット	20,000
タンクフォース	6,000
ネビュラスレイ	28,000
グレートスラッガーズ	10,000
スーパーワールドコート	22,000
エメラルディア	6,000
ギャプラス	35,000
18インチコンソレット筐体	75,000

SEGA

ずんずん教の野望	48,000
ポトポト	15,000
スタックコラムス	18,000
ドラゴンボールZ (V.R.V.S)	43,000
ソニックザヘッジホッグ	25,000
コットン	20,000
ぶよぶよ	38,000

広告リスト以外にも、商品は多数!!

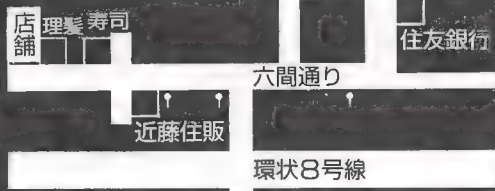
- 必ずTELの上、ご来店ください。
- 価格は変動しております。ご相談ください。
- リスト中の価格は、すべて消費税抜きの価格です。

タントアール	14,000	その他	
コラムス	17,000	豪血寺一族	18,000
コラムスII	16,000	ドギューン	12,000
CAPCOM		ツインイーグルII	44,000
ヴァンパイア	80,000	大江戸ファイト	30,000
スーパーストII X	79,000	エイトフォース	62,000
ストリートファイターII	5,000	パーフェクトソルジャーズ	22,000
ストIIダッシュ	8,000	グランドストライカー	48,000
ストIIダッシュターボ	14,000	ワールドカップ'94	60,000
ぶにっきいず	60,000	ドラゴンボールZ	30,000
ナイツオブザラウンド	18,000	ワールドラリー	57,000
ファイナルファイト	18,000	クイズばにくるふぁんたじー	10,000
ワンダー3	39,000	バツグン	35,000
マッスルボマー	32,000	マジンガーZ	48,000
カブコンワールド	4,000	牌砦II	25,000
TAITO		牌砦	12,000
クイズ人生劇場 (F2込)	11,000	セイブカップサッカー	18,000
ハットトリックヒーロー'93	35,000	燃えよ! ゴンタ	20,000
クイズSHOW byショーバイ!!	49,000	上海III	35,000
クレヨンしんちゃん	10,000	業務用ネオジオ	
クレヨンしんちゃん2オラと遊ぼう	12,000	サムライスピリッツ	6,000
KONAMI		痛快GANGAN行進曲	15,000
クライムファイターズ2	15,000	ワールドヒーローズ2JET	6,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000	餓狼伝説スペシャル	4,000
クイズ学問のススメ	4,000	コントロールボックス	
プレミアサッカー	58,000	パナツイン	38,000
パロディウスだ!	15,000	パナカスタム	34,000

支払い方法▶▶▶

- 銀行振込でお支払いください。
- 第一勧業銀行 蒲田支店 普通預金1869777
- 有限会社 クリーンハート
- 運賃は着払いです。

東急東横線・目蒲線 田園調布駅東口より徒歩8分、または、東口バス乗り場よりバス(行き先不問)、田園調布坂上下車、進行方向右手前方150m。理髪店マーセルとなり。



PCB 共和国

有限会社クリーンハート 日本娯楽機械オペレーター共同組合加盟

☎03-3721-1933

店舗▶▶▶大田区田園調布1-47-2

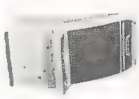
営業時間▶▶▶平日 18:00~20:00
土・日・祭日 15:00~20:00

定休日▶▶▶火曜日

営業所Fax▶▶▶03.3722.3633

ゲームセンターを超えた! 家庭内ゲーム(自家ゲー)

ニューアストロシティ (セガ29インチ筐体)

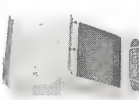


ニューアストロシティ
ストIIパネル
標準価格(税込) ¥250,000
¥20,000
¥270,000
運送特価 ¥262,000
月々 ¥10,400より

初回 ¥24,884
// ¥15,108
// ¥12,282

¥24,700×12回
¥13,100×24回
¥9,500×36回

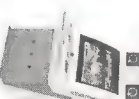
ホニータウン (ジャレコ29インチ筐体)



ホニータウン
ストIIパネル
標準価格(税込) ¥250,000
¥20,000
¥278,100
運送特価 ¥259,000
月々 ¥9,400より

¥24,400×12回
¥13,300×24回
¥9,400×36回

Q-ダゴン25インチ筐体 (カクコン25インチ筐体)

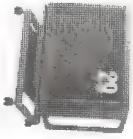


Q-ダゴン25インチ筐体
ストIIパネル付
標準価格(税込) ¥310,000
¥20,000
¥330,000
運送特価 ¥329,000

初回 ¥31,428
// ¥17,266
// ¥12,964

¥31,000×12回
¥16,900×24回
¥12,000×36回

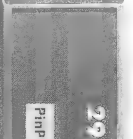
ソニープロインールプロ



民生品高画質モニター
KX-291V3 ¥285,000
RGB入力付
運送特価 ¥235,000
(送料・税込)

¥23,100×12回
¥12,500×24回
¥8,500×36回

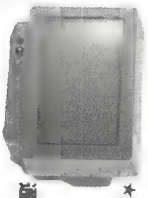
ソニーキララバツン



KV-28ST91S ¥285,000
RGB入力付
運送特価 ¥235,000
(送料・税込)

¥23,100×12回
¥12,500×24回
¥8,500×36回

小型ワイドテレビ(ゲームボタン付) ソニー KV16GW1 ¥60,000



★唯一のチヌトップテレビ!
運送特価 ¥48,800
(送料・税込)

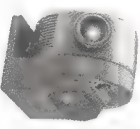
2画面ワイドテレビ 東芝ワイドバズーカ28DW1 ¥240,000



★ビデオ、テレビを見ながらゲーム出来る。
運送特価 ¥188,000
(送料・税込)

分割 ¥17,700×12回
¥9,600×24回
¥6,800×36回

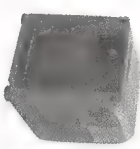
液晶プロジェクター (回転式) ソニー CPJ-100 ¥100,000



★天井スクリーンでゲームができる。
スクリーン(¥493,000)付
運送特価 ¥133,000
(送料・税込)

分割 ¥12,600×12回
¥6,800×24回

リアプロジェクター付液晶プロジェクター シャープ XV-VM1Z ¥380,000



ハイブリッドビデオテレビチューナー
スプリット機能
10インチリアプロジェクター付
運送特価 ¥318,000
(送料・税込)

分割 ¥29,900×12回
¥16,300×24回
¥11,600×36回

卓上10インチテレビ付 液晶プロジェクター カシオ EV-600 ¥128,000



60インチスクリーン付
運送特価 ¥138,000
(送料・税込)

分割 ¥24,700×6回
¥13,000×12回
¥7,100×24回

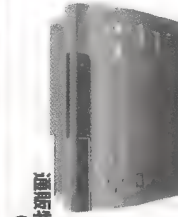
ビデオプリンター シャープ VP-ES1 ¥59,000



プリンター(¥42,400)×2付
運送特価 ¥55,000
(送料・税込)

分割 ¥11,800×6回
¥5,100×12回
¥2,800×24回

ビデオプリンター カシオ VG-100 ¥55,000



★ゲーム画面がカラープリント出来る。
運送特価 ¥49,800
(送料・税込)

KIC PANATWIN 特徴



RGBケーブル・21P・15P
標準パネル
ストII対応 JAMMA パネル
SF用コード

各 ¥3,000
¥3,000
¥3,000
¥8,000

高画質への決め手!



スーパーアング
大ドットインク
家庭用ビデオ対応
×15Pしか無いRGB
15kHz対応モニターに
21Pを接続
対応機種
X86Kモニター
PO-TV45X、35X
FMタウンス
他24ピン・15ピン
MSX 797ター ¥2,500
以上の15kHzモニター

コンパネ用底ケース ¥5,000



ケーブルアダプター
ストIIパネル
ケーブルアダプター
標準パネル(ケーブル付)

¥9,800
¥9,800
¥10,800
¥12,800

NEW JOY FAMIケース ¥2,800



3P4P用コンローラーに標準
ケーブル付
ケーブル付セット ¥6,500

リバー ¥1,500
304ボタン ¥1,500
244ボタン ¥1,500

VEGA900DX 特徴



別売: SFコード ¥8,000

TAMAYA通信販売

ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
・ヤマトのコレクトで翌日配達できます。
・分割払いが利用できます。
・大型筐体の販売を行っています。
・電話での相談、説明。
・ハード、ソフトの買い取り。
・特殊パネル等の製作を行っています。

KIC PANACUSTOM 特徴



RGBケーブル・21P・15P
標準パネル
ストII対応 JAMMA パネル
SF用コード

各 ¥3,000
¥3,000
¥3,000
¥8,000

麻雀パネル(パネル付) 特徴



●どのコントロールBOXにも使用できます。

(株) TAMAYA

住所: 〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533
営業時間AM10:00~PM7:00 日曜・祝日定休
これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明書、預金通帳を持参下さい。

レースを楽しく！気分はプロのレーサー！

Virtua Racing

©SEGA

無計画なレースはつまらない！やるなら作戦たてて
やろう！あつ計画通りいかない！ってのが面白いんだよね！

担当：亜音速の気孔師 するする

ハイグリップ走行を 確実なものに！

全開のまま、普通に走り抜けることができないコーナーを、アクセルを緩めるのと同時に、ハンドルを切る動作をすることで、より高速でよりインへ寄れて、弧の大きさを小さくできる走行がある。この走り方を「ハイグリップ走行」と呼んでいるのだがこの走り方をするので、今まで減速していたコーナー、弧が大きくなるコーナーをより攻めることができるようになるのだ。

やり方については、先号で説明したが、再度確認したい。コーナーへ進入し、できるだけハンドルのみの操作でインに張りつき（クイックイットと切り直す感じでインへ）その速度で無理になる前に（これは前号で調べておく）ハンドルをくり返し切り直す中に、アクセルのオンオフの動作を入れていく。アクセルのオフは、ハンドルを切り始めたころ、オンはハンドルを戻し始めたころだ。これが「ハイグリップ走行」の基本の動きとなる。



きついでころでは1発目が勝負。



1発目が成功すればあとは楽勝。



きちんと動作をシミュロさせて



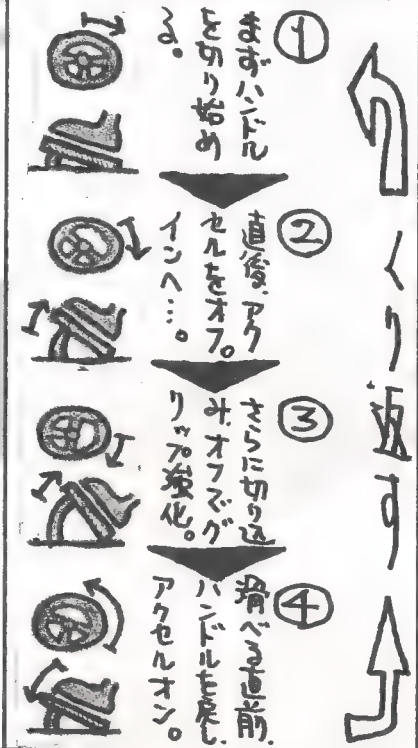
コーナーを抜けていきたい。

ハイグリップ走行 応用その1

基本のやり方は説明したとおり。ここから発展し、コーナーの大きさ、きつさに合わせて、ハンドルの切り角、アクセルのオンオフの具合を調節していく。

比較的緩いコーナーであれば、アクセル全開のまま、ハンドルを切って戻してくり返し、インをキープする。ややきついコーナーになれば、できるだけ最後までアクセル全開でいき、安全のため、インをキープするためにアクセルをオンオフするようにす

【ハイグリップ走行のやり方】



ハイグリップ走行 応用その2

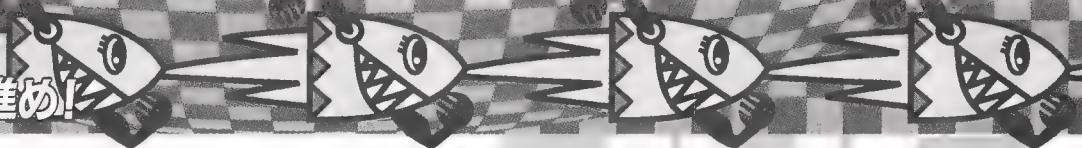
きついコーナーであれば、最初のハンドル切り込みからアクセルのオンオフを始め、インにくり返していく。この場合、一番最初でインに入れないと、ほぼ失敗となるので、1発目のアクセルオフの量に注意（多く）したい。

ハンドルを切る、アクセルをオンオフすることをさらに細かくみていくと、そのときの切り角の量、アクセルのオン、オフの量も変化させることで強力なグリップ力を得る

ことができる。ハンドルの切り角では、いっぱいまで切るのか、途中で切るのか。

これはその状況に応じてすることになる。少ないかと思えば、次は多めに切るとか。アクセルのオンオフでは、どこまで緩めるのか。50%、70%までオンにするとときでは、いっぱいまで踏むのか、少し余らせるのか。ハンドルとアクセルの2つの要素を上手にコントロールしてあらゆる状況に対応できるようにするのが望ましい。また、その一連の動作からリード（ハンドルを切ってから戻すまで）を変えることで、調整することができる。

群やか爽やか痛快無比
立ち止まらずに突き進め!



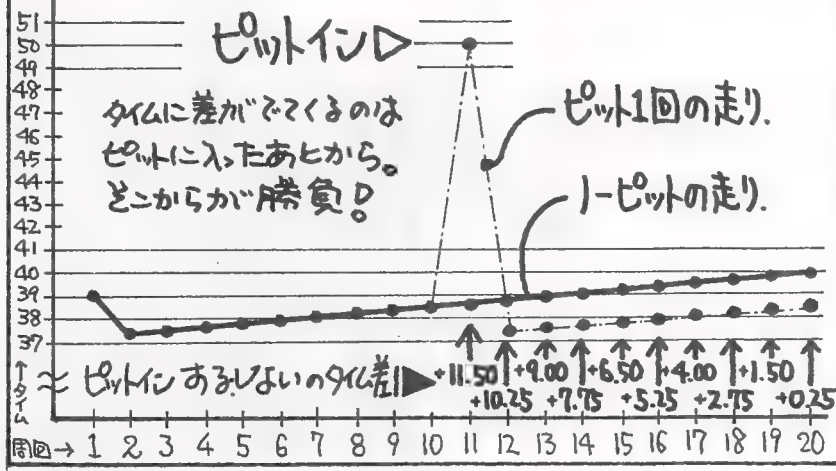
より面白く楽しく V.R.を楽しもう!

走りのテクニックに関して
はそんなところかな。あとは
それを修得し、あとは速く走
れるようになること。

速く走れるようになってく
れば当然欲もでてくるだろう。
V.R.でいう欲というのは、
レースの中で勝つということ。
当然相手は、生身の人間一
CPUカーに勝つてももは
や面白いと思う人も少ないだ
ろうしね。

そこで気になってくるのが
レースの展開だ。
20周という長いデイスタン

「1-ピットとピット1回とでは、0.25秒1-ピットが速い?」

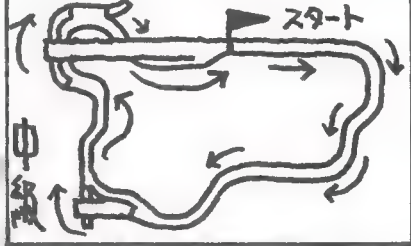


スでのレースとなると、ある
程度、作戦を練っていかないと
いけないと思う。(自己満足の
領域に入ってる)

このモードではタイヤが磨
耗することも忘れてはならな
い。

となると、どこでタイヤを
交換するか。
↑↑↑↑↑、20周走る中で
のタイムの変化を見てみたい
左にある表がそれだ。これ
を見ると、面白いことに、ノ
ーピットで走ると実は早くコ
ールで走ることがわかる。
この事実をどう考えるかは
君次第であるが、レースは生
き物。そう簡単にノーピット
なんてしてしょーそが面白
いところなんだよねー

ハイグリップ走行 中級コースで使う



ピットのない中級コースで
20周モードは、はつきりいっ
て難しすぎる。ここをやる人
は、超上級プレイヤーが、相
当の好き者だけにオスメす
る。

このコースでは、極端に減
速するところ(コーナー)が
2カ所ある。そこはシヨート
カットして走り抜けるのが基本
となり、そのときの速度の調
整がカギとなる。
その以外では、ほぼ今まで
書いてきたハイグリップ走行
で対応することが出来る。
その使いどころは前半に集

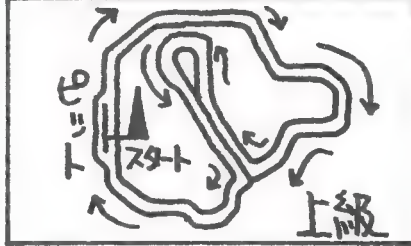
中している。
スタートして橋を渡った
つ目のコーナー、そしてその
あとのトンネルの中、抜けて
左、右と曲がるころ。
インに張りつづために、ハ
イグリップ走行が大活躍する
ところだ。



このあとの、高速系コーナ
ーでも、インにつづために、
インに張りつづために、ハ
イグリップ走行が大活躍する
ところだ。

この右カーブも使う。少しで
もインを走りタイムアップだ。
ないほうが当然多くなる。
ここが中級コースの難しい
ところなのだ。
それに耐えることが中級を
攻略するところになる。

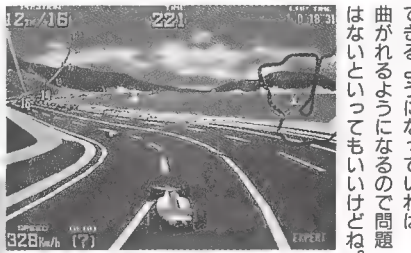
ハイグリップ走行 ステップアップの上級



ピットが存在する上級では、
中級で味わう苦痛はない。
上級は、初級のステップア
ップのコースと考えるのがベ
ストだろう。

どのあたりがヘルムアップ
しているのかという、まず
減速が必要なヘアピンが存在
すること。それに、右に左に
よく曲がる点。どの方向に曲
がることも、ハイグリップ走
行ができないといけない。
また、その使い方も多彩で
あることが挙げられる。
初級のコースで、自分で納
得ができた上、上級のコース
にチャレンジしてみるのもい
いだらう。
まずラインの取り方である
いる頭を使うことになるだろ

う。とにかく先が見えないと
ころが多い。これがイメージ
を良くくして。コース
を覚えることも非常に大切だ。
まあ、ハイグリップ走行が
できるようになっていけば、
曲がるようになるので問題
はないといってもいいけどね



ラインが重要。その上でのハ
イグリップ走行が生きてくる。

さあハイグリップ走行のラッ
シ地帯。スタートに力出るな
最終的には、通信対戦をし
て、争うというのが目標。そ
の中でレースは生き物。トラ
マを感じて欲しい!

ゲーセンあり!
レストランあり!
カラオケあり!!の

ネオジオランド3号店

今夏、大阪の江坂にまたネオジオランドがオープン。「カラオケがスゴいんですよ。ぜひ取材に来てください」というSNKさんの甘い(?)言葉に、カラオケ好きの4人が取材を敢行!!

取材：しもでん、輝 (コミゲ編集部)、やちこ (業務部)

文：むねたつ

大阪まで カラオケ取材!!

そんなわけで、ネオジオランド3号店取材班が組まれることになった。なんとなくその場にいた4人(むねたつ、しもでん、コミゲの輝、業務部のやちこ)で、大阪へと向かった。

東京から日帰りで大阪へ：と、ちょっと忙しい一日になりそうだったが、それでも「カラオケができる」ということで、なぜか朝から目がキラキラしていた4人であった。

朝の新幹線ではみんなグーグー。朝6時前に起きるなんて滅多にないだけに、眠くても眠らんかった(しかも、しもでんは会社で徹夜だったらしい)。

新大阪に着いたところで地下鉄に乗り換えて江坂へ、そしてSNKへと向かう。

SNKで広報の藤原さんにネオジオランド3号店について、説明を受けた。

「1、2号店は一応はゲームセンターって感じじゃないですか。3号店はもちろんゲーセンもありませんけど、レストランやカラオケもあんです。つまりは、食べて歌ってゲームして……というのが、この3号店ってわけだ。」

ネオジオランド 3号店へ

「とりあえず3号店に行ってみましょうか」

というところで、SNKから歩いて数分のあるところにある3号店へ。ちょうど真サムライスピリッツが発売直後というところもあって、壁中にポス



これは2階フロアのゲームセンター。



こども2階のゲームセンター。クレーンゲームなどが多かった。

ターがはってあった。

「1号店の方にはもう置いてあるんですよ。なかなか盛り上がりまして、あとで見にいきますか?」

夕方ぐらいにのぞいてみたんだが、そりやもう学校が終わった小学生やら中学生やらがわんさかと現れた。その群れでまるで画面が見られないという感じ。む、さすが真サムスビ。

で、3号店のほうであるが、まず1、2階はゲームセンター。大型筐体物が多く、スペース的にもゆとりのある配置になっている。3階が上がると、まずはレストランの「KITCHEN

ネオジオランド 江坂3号店



ネオジオランド3号店。なかなかオシャレな感じだね。

知っている人は当然知っていると思うけど、大阪の江坂には、この新しくできたネオジオランド3号店のほかに、その同じ通りに1号店、2号店もある。

同じくになんで3つとも?

と疑問に思う読者もいるかと思うが、じつはこれら3つは、その役割が微妙に違うのだ。

1号店はいわゆるゲームセンター。駅から一番近い、SNKの新作ゲームがロケテストをしていることもあるというウワサだ。

2号店はSNKのショールーム的な役割を果たしている。2号店があるビルはSNKのビルだね。

そして、この3号店はバーティススポット。レストランあり、カラオケあり、もちろんゲームセンターありとなっており、歌って食べて楽しんで、じつにうれしいお店になっているのだ。

江坂では最大の部屋数を誇る「カラオケ36」、味もなかなか本格的なレストラン「KITCHEN



1号店は大型のゲーセンって感じだね。



2号店はSNKのショールームのような雰囲気だ。

TOHEN江坂」と、どちらとも翌朝6時までやっている。朝までじっくり歌ってほしいし、飽きたらそのままレストランで始発を待つ……なんていうのが、週末のお決まりコースかな?

ビデオゲーム

新企画が目白押し!! (予定)

虎の穴

担当：ミスターX

第7回 撃ち返すと8の字よけ

今回は悩める人がいませんでした。

まえおき

今回は悩める人からのおたよりが一通も来なかったのが私が勝手に内容を決めてしまった。

今回は再びシューティングに話を戻し、東亜系シューティング(※1)や、撃ち返し弾の来るゲームにおいての、「8の字よけ」の利用価値を検証してみたいと思う。もうそんなの分かってるぜ」という人は読みとばしてくれてかまわない。

8の字よけとは?

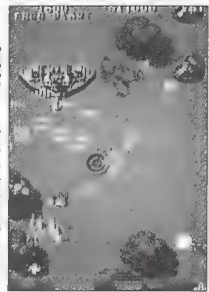
まず、東亜系シューティングとは何なのかを説明せねばなるまい。

東亜系シューティングとは、ザコが自機に対して、常に狙って弾を撃ってくるものごとを指す。

最近では、雷電シリーズなどがそれに当たる。

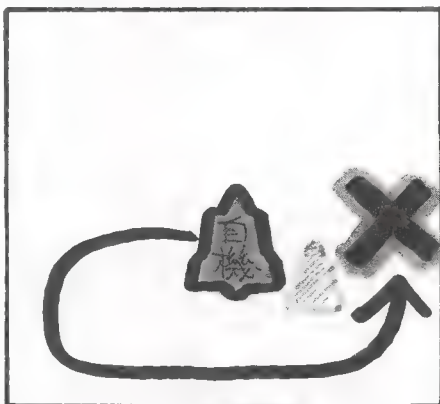
こういったタイプのゲームでは、常に敵に狙われているわけだから、常に動き回って

雷電シリーズ。東亜の流れをくんでござる。

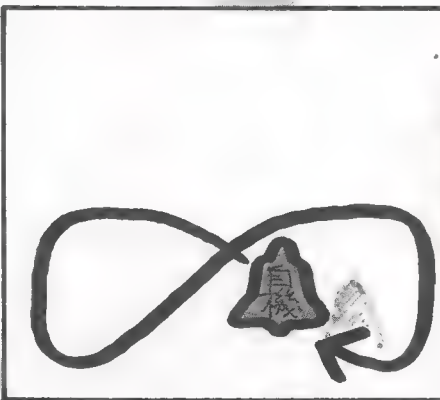


撃ち返し 有りの場合

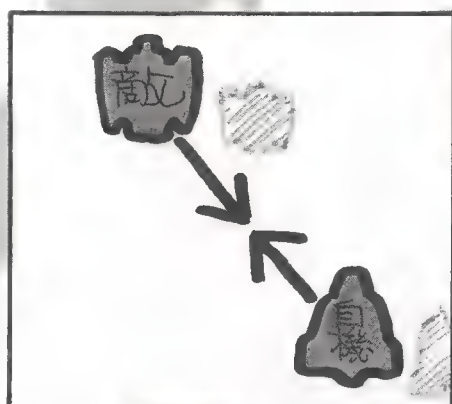
ザコ敵が撃ち返してくる場合



合も、8の字よけは非常に有効である。
撃ち返し弾は、たいいていのゲームの場合、狙って弾を撃って来てくれるので、8の字

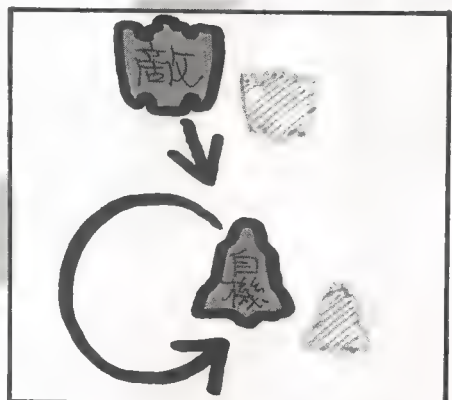


よけが有効なのだ。最近のゲームでは、極上パロディウスのスペシャルステージや、ソニックウイングス2の2周目(ザコのみ)がそれになる。



いなければならぬ、というところまではいいたるうか? 動き回るといっても、何も考えずに動き回ってはダメだ。当然自機が敵のいる方向へ向かっていって、敵の狙ってくる弾の直線上にいくことになる危険である。そう考えていくと、行きつるところは円の動きである。敵が一匹だけならば、左右

の動きだけで十分なのだが、敵が一匹だけ、ということあまりない。なのであらゆる方向からの敵の狙いをかわすには、円の動きが一番いいのである。しかし、こうして一方に回るだけでは、画面の下から上へ上がる際に危険が生じてしまう。下から上へ上がるのは、あ



まりにもリスクが大きい。そこで考え出されたのが、8の字を横にした形の避け方なのである。この形の避け方をやる場合、画面はこの切り返しさえしつかり行えば、ほぼ安全という形である。シューティングの基本として覚えておこう。

なんですか？

えーとこれは確か12月15日号だから…。いやーもう師走ですねえ。年賀状はもう買ったかな。風邪などひかめよう注意してくれたまえよ。

C-LAN

じゃあ今回もいつてみるかな、よーく見とくんぞ。わかったな。…よし、じゃあいけい。

とか何とか：毎回わざと別人格を装ったりして好き勝手にやっていたあのころが懐かしいですね。いやいや別に深い意味はないってば。もう4

年も続いてるんだなあとかふと考えたりして思わず書いてみたくなったわけよ。わかったな。じゃあいけい。

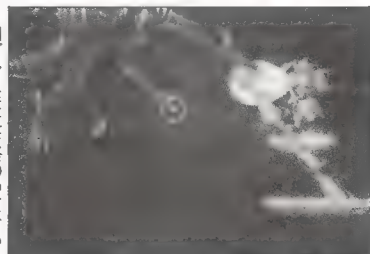
Q DRAGON (カプコン) についての質問です。

4面のブラックドラゴン戦で例の「ライトニングはめ」でドラゴンの動きを止めて斬りまくると、ときおり倒すと同時に固まってゲームができなくなってしまう。この現象を防ぐにはどうしたらいいの？

A 攻略中にこう書いてあったのを覚えてるかな？

「プレスを吐いているときに3回プレスを吐き終わってから倒す」と。

一気にダメージを与えることで、ドラゴンは3回連続でプレスを吐く。これはもうわかっていると思うけど、プレスとプレスの間(プレスを吐いていないとき)に倒してしまつと、この現象が起きてしまうことがあるのだ。



3回プレスを吐き終わってからの倒すのが安全。

Q ヴァンパイア(カプコン)のCDを聴いたのですが、エンディングの2「いよくーっ」てヤツ)に聞きおぼえがありません。何か条件でもあ

るのですか？

(東京都 悉曇君)

A この曲はゲームクリア後に大キックボタンを押しっぱなしにしておくと聴けるぞ。

Q 天地を喰らう2 (カプコン) の隠し武器の場所と出し方を教えてください。

(広島県 佐山大樹君)

A 後半面で2カ所にある。どちらも超能力だぞ。

STAGE 7 エクスカリバー

ボス前の火が燃えているシーンの入り口で、右上にエヒ入りのカメラが見えたら、画面左上から少し下がった位置で左を攻撃しよう。「何か」を殴れたらバシバシ攻撃すると、上からエクスカリバーが降ってくるぞ。「何か」がないようなら少し右にスクロールさせて左上を攻撃しにいこう。

エクスカリバーは攻撃力も



聖剣はこの場所にある。

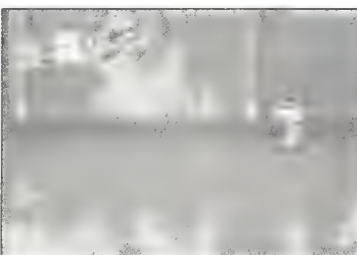
さることながら、判定が強い

(リーチ、厚みがある) のが

特長。大男地帯でなくさずにボスまで持っていければかなりボス戦が楽になるぞ。

STAGE 9 草薙の剣

前半の柵があるシーンの左上にある。この敵を全滅させてからゆつくり回収。



草薙の剣はこゝ。威力が凄いら。

草薙の剣は何といても威力が凄まじい。まずは使ってみてほしい。水辺のシーン前で強制的になくなってしま

うのが残念なところ。ボスまで持っていければなあ。

Q ゲームスト99年12月号付録のスーパーストリートファイターII (カプコン) でリュウ、ケンでの「小技」大技の新連続技の意味がよく分からないのでもう少し詳しい説明をお願いします。

(群馬県 スパチュン)

A 「小技」というのは基本的に小足払い、「大技」については中以上の技全般をさしこれらが連続技としてつながるといふことなのだ。もっとわかりやすくいうと、スーパーストIIでは、「小足払い」立ちアッパー」「小足払い」大足払い」といった連続技が可能にな



大足払いが連続技になるのだ。



小足払いから…

ったということ。ただし、跳び込みからなど、小足払いの前に何かを入れてしまうとつながらないのだ。立ちアッパーのほうは同時押しなしという意味で、リュウなら波動拳につなぐこともできる。といったところで終わり。質問のある方は、ゲームスト編集部「なんですか」係までね。

Monitor's Report

ゲームストNo.128 (9月30日発売)のモニター読者による報告。
やっと連載記事っぽくなってきたな、うん。

モニターズリポート
担当：むねたつ

No.128の報告書

っつここと、このコーナーも3回目。なんとなく楽しそうな記事にしてみましたんですが、どうもやっぱり堅苦しくなっちゃっているみたい。もうちょっと軽くいこうかな?とか思うんですが、内容が内容だし、しばらくはこんな雰囲気でもいいと思います。では、No.128のモニター報告書を。

「ニューゲームの紹介数が少ないと思います。開発途中で発売がまだ先になるようなものでも、開発状況、完成度を教えてください。また、記事のところに発売予定日を入れてほしいです。そのゲームがいつ発売されるのか、すでに回っているのか、という情報も一緒にあれば、と思います。ごあたりしだいゲームリストに発売日が載っていますので、わざわざ調べるのが面倒です。」
本誌全体については、製本上のミス(マンガのページ順が違う)があると、本がすこく安っぽく思われます。また、この綴じ方は、何度も読んだり本棚に出し入れしている間に表紙が取れたりします。もっと頑丈な作りのほうがいいと思います(でもこの綴じ方に愛着もあるんです)。(千葉県 真田英明)
えーっと、まず新作紹介記事に関するのですが、このあたりもいろいろと変えていきたいと思えます。誌面のレイアウトなどを一新するような機会にまとめて行いたいと考えています。
また、綴じ方についてです

が、とりあえずは今の綴じ方(中綴じ)でいいんだけどおの方法でやります。すぐに取れちゃう、という意見はよく聞かなくて、取れないように丈夫にしてくれと印刷所に頼んであるので、ここ最近は大丈夫なんじゃないかな?それでもやっぱり取れます?」「この号で楽しみにしていたのは、KOF、真サムスピ、そしてタライアス外伝の記事でした。まずKOFは超必殺技一覽。技の説明が細かく、写真と共に見て早く使つてみたいと思いました(しかしメーカースイッチがこうした必殺技の発表を控えるのはどうかと思います)。(中略)

真サムスピはバーチャ2と並んで今号の目玉記事ですが、各キャラの変更点、使える技などをキャラ選択画面と一緒に紹介してあったのがよかったです。バーチャ2のほうも新キャラ2人の拳法の説明などがあり、興味深く読めました。タライアス外伝に関しては、ホンのさわりでしたが、システムやパワーアップ表などが載っていてうれしかったです。他誌ではあまりシューティングの記事に力を入れている本が少なく、メストのようにならば詳しく攻略してくれるのはシューティングファンとしては嬉しいかぎりです」(茨城県 津久井喜美子)

「今号は貴誌のいい面と悪い面の両方が目立っているように思う。」
●良い面：既刊リストのように改善が早い点。また、ネオジオCDのように公平な視点で記事を書いている点。

●悪い面：「バーチャファイター」の例の件(テュラルコマンドのような記事によってゲームを楽しむ以外のことにお金を使わせること)のように読者を惑わした点。

とはいえ、今号は紹介記事でも楽しく読めるものが多かったし、読物も充実していて定価にもかかわらずとても満足感の高い号になっていたと思います」(京都府 高沢博寿)

テュラルコマンドの件ですが、これもいろいろと意見があるかと思いますが、ただ、あの記事を書いた時点でコマンドがわからなかったのは事実です。

その他の意見は!

モニター報告書に書いてくる人も多く、アンケートやパソコン通信などでもみかけることが多いのですが、「ゲームストは恐ろしく遅い!」という件について、ちょっと説明したいと思えます。

とりあえずハッキリと書いておくと、この技は〇月×日から公表していいです」とか「このボスの攻略は△月□日発売の号からやっています」という規制があるのです。もちろん、ゲームストはそれに基づいた形で記事にしています。

このあたりの事情には、みんないろいろ意見があるかと思うので、何か意見があったらモニター読者を聞かせてください(モニター意見コーナー係まで)。

また、モニター読者の方もそうでない方も、このコーナーに掲載された意見に対して、「いや、オレはこう思う」なんていう意見もあつたら、どんどんお送りください。

まとめて……

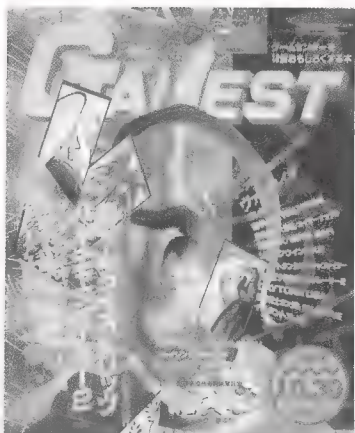
いろいろとモニター報告書に書いてある疑問にも、いくつかお答えしましょう。

●報告書を最初のようにフォーマット化してください。
最初は完全に記入するような形をとっていただけませんが、今は完全に自由形式にしています。どっちも賛否両論だったりするんですが、フォーマット化する場合は、少なくとも以前と同じものにはしません。

ん。只今、いろいろと考案中なので、もうしばらくお待ちください。
●モニター読者のコーナーは本当に始まるのですか? えっと、おかげさまでどうにか始まりました。ただ、ちょっと不定期になりそう。基本的には15日売りには必ず入れられるようにしていきたいと思っています。最近、本誌にページが足りなくて……

●この報告書は本当に役に立っています。できれば、こういうことはしてませんし、わざわざコーナー化しません。みんなの意見は少しでも誌面に反映させていきたいと思っています。

ゲームストNo.128(10月30日号)



主な内容
＜紹介、攻略したゲーム＞
真サムライスピリッツ、バーチャファイター2、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94、ヴァンパイア、タライアス外伝、パワーゲア、スーパーリアル麻雀PVほか



通信販売

NEO·GEO

専科

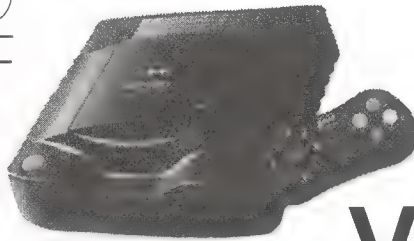


NEO·GEO CD

アーケードクオリティ・ゲームマシン「ネオジオCD」

定価 **49,800円**

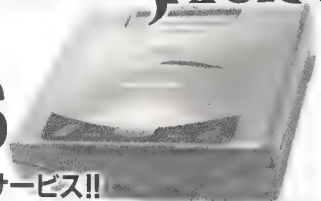
↓
TEL



VS



SEGA SATURN



サービス!!

セガサターンは送料無料!!

定価 44,800円 → **TEL!**

バーチャファイター	¥7,980
Wonchai Connection	¥6,980
TAMA	¥5,220
麻雀悟空天竺	¥5,220

好評予約受付中 □及び◎受付中



ダブルドラゴン ダンクドリーム GALAXY FIGHT 超人学園 ゴーガイザー 風雲目次録

ネオジオCD オール25%OFF以上にて受付中!!

◎ソニックウイングス2	¥6,800 → ¥5,100	◎GANGAN行進曲	¥6,800 → ¥5,100
◎マジシャンロード	¥4,800 → ¥3,600	◎クロスソード	¥4,800 → ¥3,600
◎ニンジャコマンドー	¥4,800 → ¥3,600	◎ワールドヒーローズ2JET	¥6,800 → ¥5,100
◎ラリーチェイス	¥4,800 → ¥3,600	◎ゴーストパイロット	¥未定 → 未定

激安キャンペーン

□ネオジオ本体

定価 48,800円 → 63%OFF

新品 **¥22,800**

(税・送料500円)

□龍虎の拳2

定価 29,800円 → 68%OFF

新品 **¥9,800**

(税・送料500円)

□ワールドヒーローズ2JET

定価 29,800円 → 58%OFF

新品 **¥12,800**

(税・送料500円)

NEO·GEO 初心者の方へ 超特価中古ソフト

□ 餓狼伝説2 ¥2,980

□ 龍虎の拳2 ¥7,800

□ 餓狼伝説SP ¥9,800

□ サムライスピリッツ ¥9,800

□ ワールドヒーローズ2JET ¥9,800

□ 得点王2 ¥9,800

(注)中古ソフト商切れの場合には新品を中古価格にてサービス出荷。

★表示価格よりさらに安くなる場合もあります。

□マークはロムカートリッジ ◎マークはCD-ROM



□ 29,800円 → 22,801円
◎ 8,800円 → 6,601円



□ 定価 29,800円 → 22,801円
◎ 定価 7,800円 → 5,800円

新作発売日着

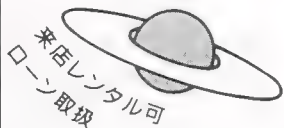
送料 □ 500円
◎ 1,000円

〒480-01 愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98(名鉄柏森駅すぐ)

マガジンガレージ

☎0587-92-0808 FAX 92-1530

安心の
料金着払
システム



通信販売

SEGA SATURN

専科



SEGA SATURN

セガサターン

定価 **44,800円**



TEL

⑤ 本体にコントローラは1本同梱



SEGA SATURN

好評予約受付中

バーチャファイター

11/22

定価 8,800円 → **7,980円**

セガサターン
ソフト
送料無料
サービス中

デイトナUSA

未定

定価未定 → 好評予約受付中!

セガサターンCD10%割引にて予約受付中!!

発売日	タイトル	定価	売価	発売日	タイトル	定価	売価
11/22	Wanchai Connection	7,800円	6,980円	12/9	クロックワークナイト	4,800円	4,320円
11/22	TAMA	5,800円	5,220円	12/9	GOTHA	7,800円	6,980円
11/22	麻雀悟空天竺	5,800円	5,220円	未定	MYST	未定	未定
12/2	真説・夢見館	7,800円	6,980円	未定	新・忍伝	未定	未定
12/2	ゲイルレーサー	6,800円	6,120円	未定	RACE DRIVIN'	未定	未定

タイトル	定価	価格
パワーメモリー	4,800円	4,280円
セガサターンステレオAV	2,000円	1,800円
セガサターンモノラルAV	2,000円	1,800円
セガサターンS端子ケーブル	2,000円	1,800円
セガサターンRFユニット	2,000円	1,800円

周辺機器

バーチャスティック
定価 4,800円 →

シャトルマウス
定価 3,000円 →

マルチターミナル6
定価 3,800円 →

3DO・レーザーアクティブ・ネオジオCD・FMタウンズ2も受付中

新作発売日着
セガサターンソフト
送料無料サービス中

〒480-01 愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98(名鉄柏森駅すぐ)

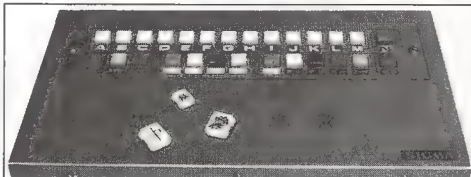
マガジンガレージ

☎0587-92-0808 FAX 92-1530

安心の
料金着払
システム

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-3000

音は→ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
 色は→クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
 基板→Σ-6000を使用すればストリートファイターIIにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
 型番MST-7 ¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

ハッピー商会 0798(71)2910/宇宙堂 052(916)1407
 備タマヤ 03(3323)9911/メッセサンオー 03(3255)3453
 ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
 イエローバッグ 075(343)4860/ソフトショップマリオ 0263(36)5536
 トライ 03(5295)0667/クエスト 0276(63)4766
 ロータスプレス03(3760)6630/テクナート06(643)7641
 R & K 052(732)3874



型番AV-3000 ¥25,000 付属品: テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

- * AV3000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です
- * 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK
- * 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。ソケットの配線はSAM規格
- * 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)

☆☆別売コード☆☆

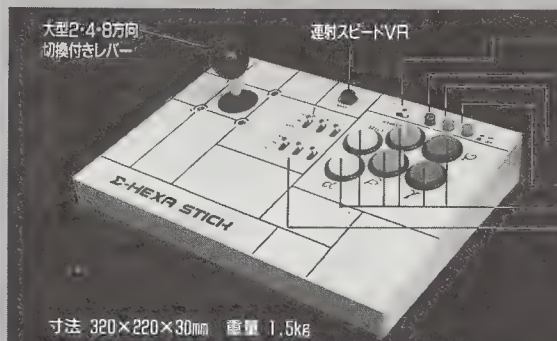
RGB21コード……………¥3,500
 RGB15コード……………¥5,000
 S端子コード……………¥2,500
 VHFコード……………¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード……………¥5,000
 RGB15延長コード……………¥5,000

究極のSIGMA PRO-STICK!!

スーパーファミコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン対応



スローモーション3段階切換SW(OFF/SLOW/S-SFC)
 OFF スローモーションOFF
 SLOW スローモーションON
 S-SFC 6トリガーソフトのスローモーションON
 8トリガーソフト専用のスタートSW
 このα+βのSWをONにするとγのトリガーSWを
 押すとα、β、γの3つのSWがすべてONになる
 α⇔β…ONにするとα、β反転
 トリガーSW×8ヶ(30ヶのテカSW)
 連射3段階切換SW×6ヶ(OFF/ON/LOCK)
 OFF…連射OFF
 ON…連射ON
 LOCK…トリガーSWを押さなくても連射します
 SELECT…ゲーム基板の時はコインSWになります

(注)本体だけでは使用できません。
 別売リコードが必要です。



別売コード

- * S・ファミコン用コード(型番SF) ……¥4,000
- * 3ボタン用メガ・ドラコード(型番MD3) ……¥2,000
- * 6ボタン用メガ・ドラコード(型番MD6) ……¥4,000
- * 2ボタン専用PCコード(型番PC2) ……¥2,000
- * 6ボタン専用PCコード(型番PC6) ……¥4,000
- * マスターシステム用コード(型番MM) ……¥2,000
- * パソコン用コード(型番PP) ……¥1,500
- * コントロールBOX接続用コード(型番AS) ……¥2,500
- * ネオ用コード(型番コードN) ……¥2,000

寸法 320×220×30mm 重量 1.5kg
 型番Σ6000TB ¥13,800

Σ-6000TURBOの特徴

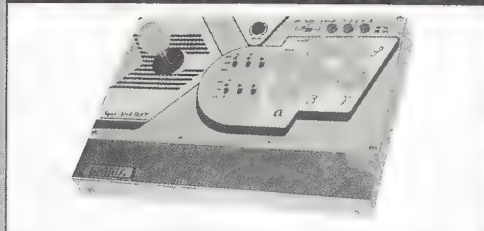
- * すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
- * 連射スピードを連続的に変えることができます。
- * 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
- * 別売のコードを差し替えるだけで、スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

- ネオジオ用……………¥3,500
 - コナミ用……………¥3,500
 - システムI用……………¥3,500
 - システムII用……………¥4,000
- (注意)AV-2001しか使用出来ません。
 以前発売の製品には対応していません。

SUPER PRO-STICK

ケースが錆びないステンレス使用の最高級品



限定販売品▶型番Σ9000SP ¥19,800

お申込方法

- * 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
- * 送料は全国一律600円。
- * お急ぎのかたは電話でお申し込みください。
- * 代金は商品と引き換えにお支払いください。
- * お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
- * 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
- * アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
 兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
 TEL.0794(84)0476

Merry Xmas &
Happy New Year

大増ページボリューム満点!
コミゲ新春スペシャル号は、
ヴァンパイアの本連載スタートで
凍える季節を熱くする!

コミゲ超
強化計画
勃発!!

コミック化
決定!!

● 超人学 超カウボーイ
● 悪魔伝説スペシャル
● キャラクシムナイト
● ガンハート
● 素直寺一族?
● 超能力者のコメディ

95年
登場予定!

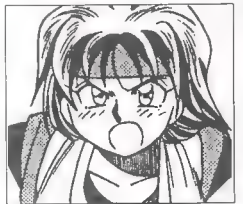
[藤田丈士]
ヴァンパイア



人とヒューマノイドとロボットの共存
する世界で己の肉体を探し求める
少女・炎上寺響

「鋼神伝説」
三四P続切
オリジナル
松原あきら

- [ザ・キング・オブ・ファイターズ'94] 鷹岬 諒
- [ファイターズヒストリーダイナマイト] 津雲幻一郎
- [究極戦隊ダダダーン] 伊藤壘一 ● [極上パロディウス] 岩尾奈美恵
- [キャプテンコマンドー] 戸橋ことみ ● [第17回ゲーパロ4コマグランプリ]
- [速攻生徒会] 小川雅史 ● [CONTINUE?] ひさの瑠珈
- [スーパーストII 4コマ] ● [アンダーカバーコップス] 古葉美一
- [出たな! ツインビー] 吉崎観音 ● [ワールドヒーローズ2] 雑君保平
- [学園の守護者] 仲井戸かすみ



ゲームコミック誌の王者コミゲは毎月19日発売!

[1月号]
定価550円
12月19日
発売!!

月刊コミック
ゲーパロ

東京ガリバー通信

うお〜。あとは期末試験さえ済ませちゃえば冬休みだね。クリスマスやら大みそかやらお正月やらイベント目白押しコンボってヤツだ！ワクワク!!…なに！ワクワクしないってか？んじゃ、おいでよ、ガリバーへサッ！

第23号

もちろんキング・オブ・イベント山盛りゲーセンのガリバーだもの、このシーズンなんて、エブリデイがカーニバルって感じ。いつもより多くイベントを行っておりま〜す。これでギャラはおなじ!!

早いモンだねエ。藤木さんの歩くスピード、じゃなくて月日の流れるはやさだよ。スピード・オブ・月日の流れだ。なんと東京ガリバーが開店してから2年の月日が流れてしまったのだ。

ガリバー チエスンジ! 胸さわぎの イベントたち



△大会だす。
トーナメントに臨んだ強者は36名。ギャラリーの歓声を受け、第3位に幻奪使用の鈴木クン、準優勝は幻十郎スピリッツ・椿本クン。頂点に立った優勝者は山下健吾クン(14)の右京。おめでとう!



ガリバー チエスンジ! 出皿大制服! 今月から



なんとなんと、ガリバーのユニフォームが新デザインに

変わったぞ。うん、今月からなんだ。白と黒。あなた色に染めてほしい色と、汚れを嫌います自立ちますからっていうカラーだ。白と黒。ちよつと写真みてヨ。カッコいいつよ。ユニフォームファン垂涎のマト清子って感じなのだ。ユニフォームファンじゃないキミも、この制服みたら、あ、ガリバーの店員ちゃんだっ、て指でもさしてあげて!

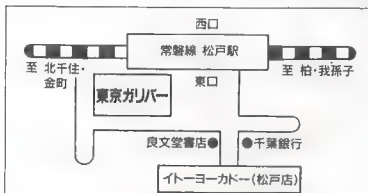


ガリバー チエスンジ! フロア 大改装で…OH!

キミは知ってたか?ガリバーってば、半年に1度、フロアの大改装をするんだっていうこの事実を…。半期に1度のこの大改装、実は8月と12月に行われていたんですね。んで、わりかし簡単に行われる6月に対して、今月、12月に行われたのは1階から3階までの大々的なレイアウト変更なんだねえ。冬を迎えて、ガリバーが変わったーって感じがな。

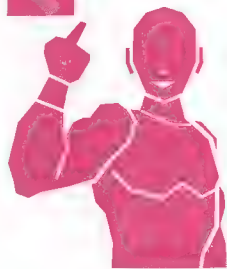
ニューゲームも続々と入荷したぞ。まずはナムコの超美麗&超リアルドライブシミュレーター「エースドライブ」。対戦も、もちろん熱いぞ。ほかにセガの「ベアモッチホッケー」。こちらの対戦も熱いのは、なんとVSとのバトルが楽しめるからなんだな。

ことほど左様に真冬といえども、ガリバーはこんなに熱いぞ。この熱気を体験しにキミもいますぐキヤモン、だ。



〒271 千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

アイランド



忙しい。激忙である。それもこれも読者さまの熱く激しい大量の投稿のおかげである。これからもズギヤズバに八ガキを送りつけ、アイランド担当者を困らせてやれ!!頼まあ。

(カブリコ鬼將軍 田淵健康)



★(静岡県 ひねきちろしふる君) この勢いに任せてなぐり描きされたよーなやみくもさがたまらん。若いってスバラシ。

今月のいっぱつ

イカンぞ! 未成年者の喫煙

突然ではありますが、お父さんかお母さんに「ゲームセンターと言えは?」と聞いてみてください。おそらく、大半の方が「不良の巣窟(たまり場)とおっしゃることでしょう。もちろん、そうではないことは皆さんがよくご存じの通りで、最近巷でよく言われている「アミューズメントパーク」化が盛んに行われています。しかし、やはり不良のたまり場の要素が完全になくなった、とは、残念ながら断言することはできません。

例えば、一番顕著な例として「未成年者の喫煙」が挙げられると思うのです。ある統計では、タバコの消費年代は四、五十代よりも、むしろ中、高校生を中心とした未成年層が一番多い、とあるのです。

今の世の中においては、未成年者の完全禁煙はもはや不可能でしょう。だからこそ、未成年者が一番タバコを吸いやすい場所であり、そのおかげで「不良のたまり場」のイメージが未だ拭い去れないゲームセンターでの禁煙の徹底を訴えたいのです。

ところで、先ほどからくいほど「未成年の」と書いています。皆さんの中には、「いっそのことゲーセン丸ごと禁煙にしちやえばいいのに」と思っている方もいらっしゃるのではないでしょうか。

成人の方の多くは君たちを見て「おや、まだ半人前なのにタバコを吸ってるよ。背伸びしちゃってかわいいもんだ」とか思っていることでしょう。こんな視線で見られるのは損でしょうか?

全くその通りです。タバコを吸わない人にとっては、タバコの煙は害以外の何物でもなく(もつとも、吸っている人にも害ではありませんが)、ゲーセンが禁煙になれば、未成年者の禁煙がより徹底されるのは間違いないでしょう。

そして最後に言いたいのは友達同士で、ゲームセンターで、そして何よりこのゲームストの誌上で、未成年者の禁煙を継続的に呼びかけてほしいのです。

しかし、ここで我が身を犠牲にして釈明させていただきたい。実は、私は高校に入ってからまだ間もないころ、毎日のようにゲーセンに通い、そこで制服のままタバコを吸っていました。

「ゲーセンでどう思う?」と聞かれたとき、私は胸を張って答えたいと思います。「昔は不良のたまり場とか言われていたけど、今はそんなことないから、お前がゲーセンに行ってもお父さんは何も心配してないよ。ただ、余り無駄遣いするんじゃないぞ。」

その経験を基に言わせてもらおうと、タバコは確かにうまい。なぜか頭も冴えるし(医学的には全く根拠はないようですが)、ハイスコアを狙うときなどは、必ずまず一服していました。

「千葉県 命運剣黎明君A) ★何だか教育機関のような今月の一発。でも本当に未成年者はゲーセンでの(以外でも)喫煙はダメよ。ゲームが好きならなおさらじゃい。しかし、ゲーセンでの完全禁煙が実行されたら、編集部(教団)のヤニ一教団(教団員3名)は禁断症状で原稿書けなくなるだろうな。」

タバコのよさを知っているだけに、成人なされた方にまでタバコを吸うなどはとても言えないし、一人の、いかなれば趣味嗜好にまで、他人が余りにも口うるさくするのはどうか、と思うのです。

とにかく未成年者のみなさん、せめてゲーセンでの喫煙だけはやめてください。特にタバコを吸うのが格好いいと思っている方は。

未成年者の完全禁煙はもはや不可能でしょう。だからこそ、未成年者が一番タバコを吸いやすい場所であり、そのおかげで「不良のたまり場」のイメージが未だ拭い去れないゲームセンターでの禁煙の徹底を訴えたいのです。

未成年者の完全禁煙はもはや不可能でしょう。だからこそ、未成年者が一番タバコを吸いやすい場所であり、そのおかげで「不良のたまり場」のイメージが未だ拭い去れないゲームセンターでの禁煙の徹底を訴えたいのです。

ガブリヨウ ゲーマー 人生



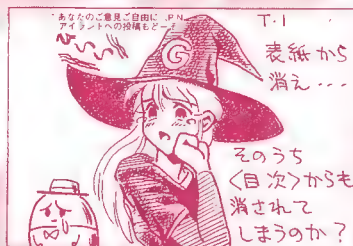
屋上ブレイランドを 狙え

☆ツインビーの水着姿デモ以外興味がなかった私は、ふと後ろをみた。
こんな子いるかなカーの隣に自販機があり、そのすべてのボタンが点灯していたのだ。釣りを戻すのを忘れたか？
「福田！これは飯代さえもお志摩につき込んでしまうオレたちに神が与えたもうたチャ

ンスだ！ゆけい勝男よ！」
誰が勝男だ。それでは私が自販機を押さえこんだら友情合体パンチを打ち込むのかお前は！タイムマン勝負が聞いてあされる！
「分かった。我がツインビーを頼む」
そのとき私の頭の中では釣銭戻しレバーでお金を戻し、110円でコスモバズルを2回にハッククレーンを1回やるという、310ペーজ弱の筋書きができたがっていた。タイトルは「自販機よ、生命

に従え計画」
だが、自販機を見て、私は気絶確定ビヨビヨコンサート状態に陥った。
「やられた。だまされてリビエラー！」
ただ自販機の売り切れランプが点灯していただけだったのだ。要するにすべて売り切れである。リロードしなさいよ。
「血！これは俺の血なのか？屋上ブレイランド常連が墮ちるのか？」
私が戻ると、友人はツインレバーを操りうまくやってい

今月のむーちゃん保護化計画 ◆(京都府 T・I君②)



◆(愛知県 太平洋海さん③) ★ガード不能の超必殺か!?先生！このビクトルハメてます。

むうっ、



ブン殴ったり
ブツ斬ったり、
格闘の本質で、スグく不毛。

くかん
十ノル描
マツシ。

◆(埼玉県 真愚君④) ★この不毛の本質を研ぎ澄まして、格闘家ってヒトたちは成長するのね。

た。友人たち(ほか3人、1人はメカ)と出会ったきつかけはゲームでした。いつも知れぬ再会のときに何でもいからゲームがあるという。
「福田：ジューズは？」
「ワシントンと桜の木の話を知っているかな。ワシントンがワシントンババの桜の木を切り倒したとき、正直に告白したとごん許されたという話。ごめんささい。これこれこんなわけで……」
「言い訳すんな！バリバリシヤラップパンチ！」
Ps やっていることは仮面ライダースーパー1のニセライダー並みにセコい。
(東京都 福田雄一郎君みたいななんつたり⑤)

★おおう、持つべき者はハーツが通い合うマウダチだな。これからも血を血洗う友情を育んでくん。

**目覚めよ！
時代はお前を
必要としている！**

☆94年11月30日号のAMジョー1座談会で、ずるずるさんが

「アイレムと東亜プランがな……おっしやっていたのが印象的……ってのが、こうまで寂……でした。」
「アイレムと東亜プランがい

月間アイランド大賞

イエーイみんな元気に切腹してるかい？
文章部門は北海道のチン保護団体会長君。イラスト部門は広島県の木質ぶくよし君でございます。御二方には田淵先輩と私から感謝の思念電波を送ります。キヤッチしていただけたらこれ幸いっすね。別の電波をキヤッチして困られても新声社サイドでは責任をとりかねますので。じゃ次回。(白吉大太)



◆(大阪府 竹井岸さん⑥) ★次は変態モードのえみりちゃんを頼みます。

又の叫びは波の音

つつこみ
三味

ないシヨは物足りない」と思っていたのは私だけではなかったのがうれしかった。それにしても、会社自身が倒産してしまつた東亜プラン

★(大阪府) ありすかわなき君(16)★その指輪 心惹かずには、いられない。



は仕方がないとして、いつまで「アイレム」は冬眠状態を続けるつもりなのでしようか。プレイヤーの記憶の中から

★(宮崎県) 宇田津知春君(16)★あのするさんの一言は、まさにシヨに足を運んだ大半の人の心に去来したものであつただろう。アイレムよ、早く帰ってくるのだー待ってるぞ。

「アイレム」の名が消えないうちに、アイレムには一日も早くこの状態を脱してほしいですね。あのアイレムの名作「RIP TYPE」や「イメージファイト」にハマつた世代の一人である私としては、東亜プランのみならずアイレムの名前まで消えてしまうことは、あまりにも悲しいことですから

強行!
実力体感!

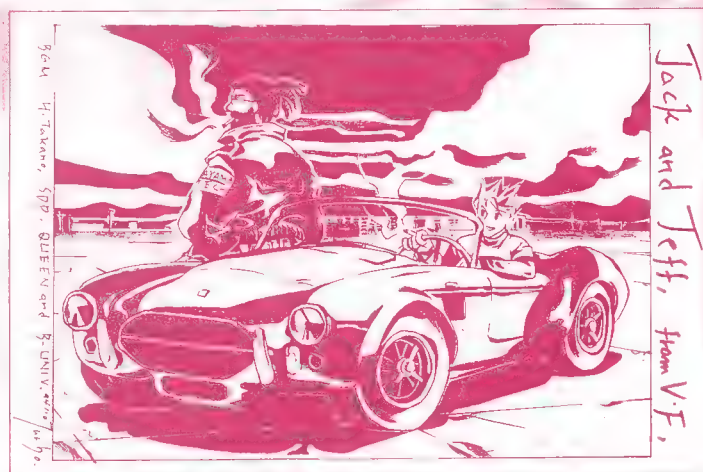
★11月15日号で、鳥取県のガリリン君は、最近稼働筐体がないとお嘆きのようですが、この前なかなか面白い体感ゲームを見つけました。そいつの名前は「デイトナUSA」。え? こいつは稼働筐体じゃないです? ちつちつちつ: 動くんですよ、これがまたグリゴリと。

PS 実際、多くの人はシートをさけてプレイしているのだ。おっしゃーフルブレーキア「インドドリフトだー!」なんつって力いっぱいブレーキペダルを踏むと、オレの体が後ろに吹っ飛ぶ。ついでに画面のマイカーも宙にスツ飛びつて寸法だ。(イヤすぎ...) ただでさえブレーキとかアクセルとかハンドルとか重いのに、これじゃー力が入るねーっすよ!

しかし、久しぶりに体感ゲームのアツさというものを教えてくれたよーな気がする。コツは、最初にシートを思いっきり前に引いておくことだ(笑)。

ちなみに、ムチウチ患者が出るオマシなので、後日、そのデイトナはしっかりと修理されておりました。ムウ、残念。

GO! シグナルブルー! スロツトルオン! と、アクセルを全開にする。なぜかオレの体が後ろに引つ張られる、いや、違う、シートが下がってるぞコレ! そーなんです。デイトナはシートを前後に調節できるのだが、どーもそれが壊れちゃっているのか、シートが固定しないのだ。おっしゃーフルブレーキア



ろうから、気になかならないんでしようねえ。みなさん足が長いから。ちえつ。田淵さんはきつと純和風男児であることを信じています。(大分県) 壊れた筐体で遊ばないよーに。スプラッタ源氏君(16)

★くおおーっ、悪かつたわね。どーせオレは超日本人体型! それはヨイとして(全然よくねえ、壊れた筐体に電源が入られて稼働状態に入らば、店員さんでも一言その旨を促して、メンテナンスの旨を促して、メンテナンスの旨を促して遊ばぬよーに。無理して遊ばぬよーに。

★(新潟県) コカール君ターボ(14)★イイ感じ。車も超マニアックだし!

あるたのぐ意見で自由 IPN アイランドへの投稿もーぞ。 ゲーム No.131より こいつの名前をおしえて下さい。 カッコイ

★あり?何やってんスカさわりさん。(16)

あるたのぐ意見で自由 IPN アイランドへの投稿もーぞ。 2P側はもはや生霊である。(16)

★2P側はもはや生霊である。(16)

あるたのぐ意見で自由 IPN アイランドへの投稿もーぞ。 我が名は「パワパワ」! この娘ちゃんにしろつく神の戦士よ!

★まあ...神の戦士だけ。(16)

あるたのぐ意見で自由 IPN アイランドへの投稿もーぞ。 玩具安全マーク (No.131 P.93) 俺(マジクノP)は ベルカー!! だあん、小鉄じやあ! (博多、貴株の意) びまぞも 救かかんや!!

★メンゴ! 私が全般的に悪うございました。(16)

あるたのぐ意見で自由 IPN アイランドへの投稿もーぞ。 No.131『お手軽クリティカル』で... ワンフロンティアって何...? こんなのかなあ?

★意図的な誤植だったり...しません。(16)

あるたのぐ意見で自由 IPN アイランドへの投稿もーぞ。 同ノリ多数(16) 狂酒悪肉

★却下でしょう。(16)



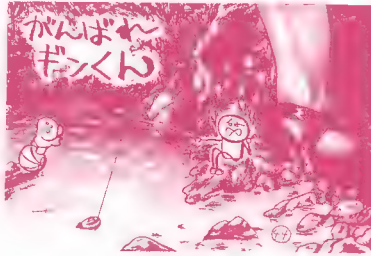
強引発足新コーナー 集えリリシズムゲーマー!

「マイティ 書DX」

★：年の暮れも押し迫り、我が新声社も凸版印刷の影に及びえ始めるこの時期に、突如勃発したこのコーナー。

ここでは読者様のさりげない一言や、ふとしたゲーマーの日常、そういった類の物を無造作にピックアップしていきたい。

そりゃもう八ガキのウラからアンケートトガキの隅まで、ありとあらゆる所からネタを見つけてきますので、投稿者の皆さんは十分注意のこと。



★(大分県)に「よん君」さん
★発売前から早くも人気集中!!
☆告知。

主に四国内の車物ゲーマー好きの皆様へ。

「高知―室戸岬―徳島」を走る国道55号線は、途中リッジレーサーに非常によく似た地形がありますので、くれぐれもカーステレオにリッジのテンプトゥッこんで走行しないようにしてください。

とか言ってる本当にやる人がいたらどうしよう。でも安全運転で♥(やった本人b

ゲームスト増刊 ときめきメモリアルが手に入りません。

(熊本県 コードネームAC君◎)

★我々の住む宇宙に、かような物は存在しておりません。あきらめましょう。

♪自分

(高知県 藤本将景君◎)
★なんかするさんに教えたら本当に行きそうだな。フフフ。

☆W13ってマニアックだったんですねえ。
(東京都 たかはしなこるるさん◎)

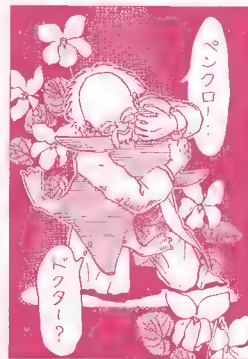
★うむ。あれは誰が何と言おうと(いい意味で)マニアックである。
☆ゆでたまごの名作、キックボクサーまもるがゲームになればいいなあ。
(神奈川県 チャランボ君◎)

★桜ヶ丘在住高校3年生のチャランボ君よ、新声社よりゲームメーカーに直訴したほうが実現確率は上がるぞ。鋭意努力してくれ。
☆先日、遠征したゲーセンに「真サム」が3台並んでいた。1台が空いたのでコインを入れてスタートした所、その台はたの「サム」だった。



◆(福岡県 武術師さすげさん◎)

★む、君もカダッシャーだな。マジシャンジイが岩返つとるから一瞬迷ったよん。



◆(埼玉県 座敷わらし一号・かもゆりさん◎)

★「無法化計画発動中だそうですが、隣りにメルヘンもお願いします」(本人談)…うむ。許可しよう。ただし隣っただけぞ。

☆子供と一緒にの屋に行った。楽しかった。

店内にいた若者たちが、とても礼儀正しいのに驚いた。なんだかすごく嬉しくなって、歳さえ忘れて買い物をした。

運動会で「スーパーストⅡX」のTシャツを着ていたら、子供たちの目が集まって、人気者のおかあさんになった。

そんなことで、難しい年ころの若者と仲良くなれるんですね。いい年なんて言わないで、ゲーム好きをもっと自慢してほしい?

(栃木県 根津巳代子さん◎)
★ゴンゴン根津して可。子供さんに負けぬように頑張っていたきたい。

★11月30日号のアイランドを読んで、初めてこの読者コーナーが上品であることを知ったオレ……ガーン!

(岐阜県 肉球を極めし者◎)
★なんば言うとねーこげん上品なコーナーばつかまえて、そげんこつ言うたら駄目ばい。

☆関係ないけど、ウルバリンは「熱い心を持ったオヤジ」だったんですね。ああっ、これではますます手のつけられない乱暴者なんじゃないかなあああ!

…もはやMOMOさんに退路なし…(涙)。
(東京都 騎崎ぼるたんさん◎)

★先日、ついに「おに○さまへ…」の原作本まで手に入れたしまったももちゃん…やっぱ退路ねえや…。

…うちの高校の制服は丸襟セーラー。ゆえにエリを立てると「天草四郎時貞」だししかとそんなんだつたら全国の大半の女子高生は右京になってしまう。

まあ、日本人なんて外国人からみりや芸者、侍、忍者でしかないんだし…このぐらい許されてもいいよな!?な!?

(香川県 アドロンXさん◎)
★外国人から見られる前に、同国人の視線を気にしたほうがいいのではないかな。な!?

こちら こだわり派



「バーチャファイター2」のシュンティ面の橋を見て、「ああ、このシステムで『モータルコンバット』がプレイしたい」と思ったのは私だけではナイはず。

セガさんMIDWAYから版権を買って実現しませんか(絶体無理)。
(兵庫県 MD小夜曲君◎)



◆(長崎県 TNT南乃水瓶さん◎)
★もはやレスリングとは呼べん!今、四角いマットがケンカ道場と化す!

完璧な 増刊を所望す

☆昨今、傑作ゲームが続出し、それに伴ってゲームストも増刊を数多く発行しているが、その中でやや腑に落ちない点がある。それは「情報の不完全」である。

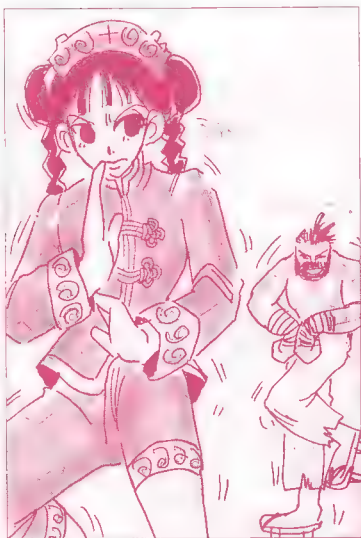
そもそも、ゲームスト本誌に掲載された攻略記事をまとめ、さらに増刊ならではの様々な企画や、本誌では紹介できなかったことなどを完全に収録した、正にそのゲームの集大成とも言うべきものが

増刊ではないのか?

当然、増刊が発売されて以降は、ゲームスト本誌にその記事が載る必要はないはずである。

しかし、現状はどうか。確かに攻略記事などはまとめられてはいるが、増刊が発売された後にも、ゲームストにはそのゲームの記事が載っている。ひどいときには、増刊に載っていない内容のものまである。これでは何のために増刊を出したのか分からないではないか。

最近では「ヴァンパイア」がいい例である。増刊が発売されたにもかかわらず、半月



◆(滋賀県 じ田君◎)★もうプレイしたかねバーチャ?!! 凄いでっしやる?これそ続編って感じだよなあ!

以上たったNo.131のゲームストでも、まだ攻略記事が7ページも載っている。それだけのページがあれば、ほかのもっと紹介してほしいゲームが生かされてくるだろう。増刊にもされず、たいした紹介もされずに「隠れた名ゲーム」で終わってしまったゲームも決して1つや2つではないのではないだろうか。これは全く個人的な思い込みかもしれないが、どうも最近のゲームストは「有名メーカーのゲーム優遇」の傾向にあるような気がする。かつて、1本で増刊を出すのにはやや厳しい格闘ゲームたちを集めた「最新格闘ゲーム」という形式の増刊が2回でているが、これはとてもいい試みだと思う。

これならば、あまり実績のないメーカーでも紹介されるチャンスがあるし、いろいろな意味での励みになると思う。言い換えれば、こういう機会でもない限り、中小メーカーには浮上するチャンスがないのだ。その辺を考慮した上で、ゲームストには記事を組

んでほしい。話が横道にそれたが、とにかく最近の増刊には不完全なものを感じてしまう。そのゲームがヒットしている間に、少しでも早く増刊を出したいという考えも理解できるが、その結果が情報の取録漏れでは何ともいたくない。極端な話「不完全なものでも読者は買ってくれるし、足りない部分は本誌で補えばいいや」と、開き直った態度にも感じる。

最近のゲーム業界は新陳代謝が激しく、1カ月の違いが大きな変化をもたらしている。従って、それを記事にしているほうも、どうしてもベイスが早くなってしまふのは仕方がないのかもしれない。しかし、読者から誌代をとって成立している以上、常にベストを尽くしたものを提供するのが作り手側の義務ではないのか。

話は変わるが、現在青果市場に卸されている果物などは完全に熟してから収穫されたものではなく、実際に売られるころに熟するように合わせ取穫しているらしい。



◆(神奈川県 ベケ戸君◎)
★天空大暴れ!!火を噴け紅の翼!!

現在のゲームスト増刊は、正に「完熟前に摘まれた果物」である。編集者の皆さんには一考をお願いしたい。
(鳥取県 みそカツ定食君◎)

◎ どうしても、そのゲームが人気を博している時期に増刊を出そうとするために、そのゲームの最終的な完全さではなく、「発行時点での完全さ」を持った増刊が出てしまふんだよね。

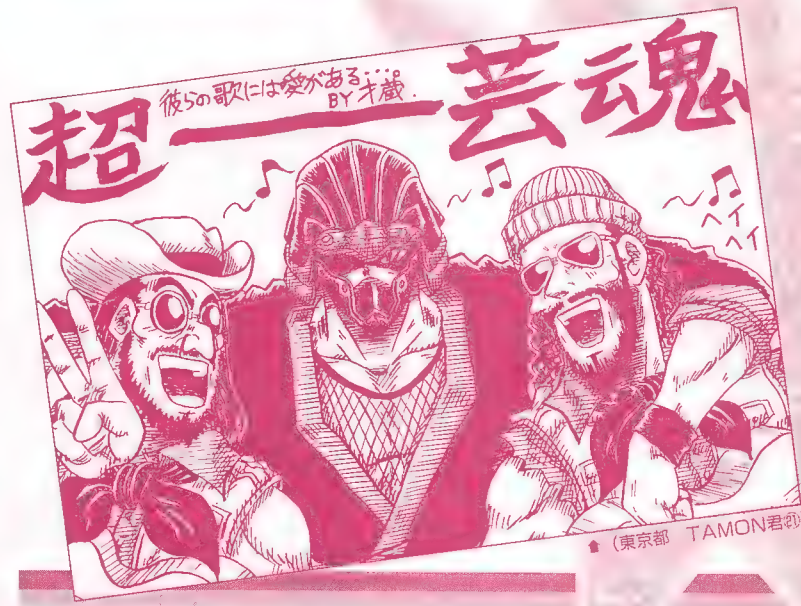
一つのゲームを究極まで極めるのは、本当に至難の業。はつきり言って、完璧なヴァ

ンパイア増刊なんて、あと1年先にならないと出来ないんじゃないかな。

これではお話にならないので、限られた期間の中の完璧さを追求して、ゲームストでは増刊を作っています。そのために、常に進化し続ける攻略を本誌でフォローするのは、何とか了承していただきたい。「少しでも早く」と「より完璧な」の条件が満たされる増刊を目指し、努力します。



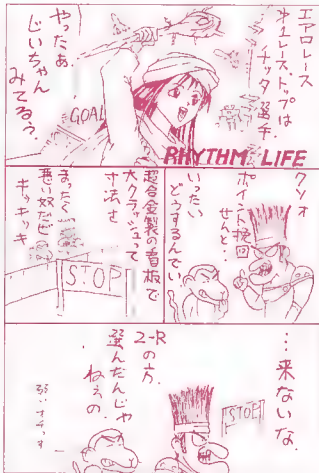
◆ (埼玉県 びよんきち君◎)
 Gメンと同じニュアンスで接するがよい。



ザツエンタテインメント
 超！芸魂



◆ (熊本県 伸竜電さん◎)
 ★へっ…爆ぜたら？



◆ (北海道 イタリヤ娘君◎)
 ★ガインの声は大塚周夫の声で読むこと。



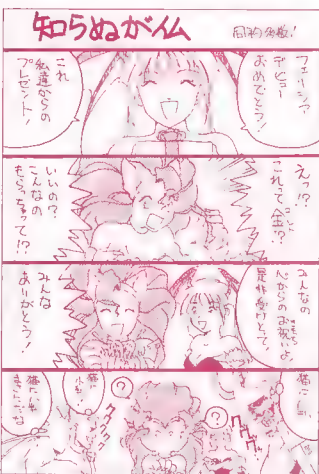
◆ (東京都 するめいかTON君◎)
 ★…やな自機だな…



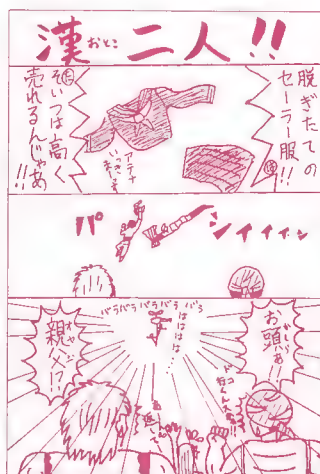
◆ (長野県 バタンブラウン君◎)
 ★この業界始まって二人目だな。



◆ (鳥取県 アキラ・ターボ君◎)
 ★勝てないわけだ。



◆ (神奈川県 Mr. Mt君◎)
 ★この幸福のときよ永遠に。



◆ (愛知県 鉛筆派！札本君◎)
 ★「漢」の字が泣くせ…



◆ (広島県 断罪王国の灯火君◎)
 ★サルまね野郎めってそのまんまやんけ。

地獄が見えたその日から お手軽 クリエイティブ!!

☆最近の私のお気に入りにはSUPERマッスルポマーである。それほど難易度が高くなく、割とゆるい人でも手軽に楽しめるところがとてもいい。これを書いている時点では、

このゲームが全国的にヒットしているかどうかはわからない。個人的には久しぶりで燃えている格ゲーなので、同時にまたヒットしているとなるとそれはそれでまた喜べないのも事実だ。

二存じの通り、今回のマッスルポマーはシリーズ3作目にして初のフルモデルチェンジが行われている。前2作の印象は影を潜め、ストIIライクなゲームへと変貌した。もちろん、カブコンだけあってソツなくまとめており、待ち・ハメ対策も十分考えられていて、プレイしていて不満を感じることはない。確かに面白い、優良なゲームだと言えらる。

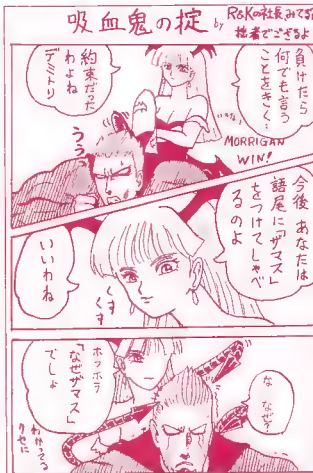
が、ちよつと待つてほしい。ここまで変わったゲームを、果たして本当のマッスルポマーと言えるのだろうか？ そりゃあ、キャラクターが変わったわけでもない、ストーリーだって前作を継承しているし世界観もそのまま。だけどプレイすればすぐに分かる。感覚がまるで別物なのだ。

でも、脱ストIIを目指したもてはなかったのか？前2作で培って来たチームバトルロイヤルは無駄なものとして忘れ去られてしまうのだろうか？ストIIに頼り切っていたカブコンが、やっとならぶ以外のゲームを出し始めたと思いきや、実はすべてストIIシステ

ムの流用に過ぎないような気がするの。SEIだろ。でも、SUPERマッスルポマーがおもしろいゲームであることは疑いようのない事実だ。そう、ゲームにおける最も重要なポイント、それは「おもしろい」ということ！なんだかんだ言ったって、面白ければいいと思う今日このごろであつたりする。うーん何だか矛盾。

いのだ！おもしろさこそ正義、皆の衆もやるのじゃ！
★大阪府 ENERGY君◎
★バトルロイヤルがなくなつたのはやっぱりイタイわ。あれこそポマーのウリだつたのに。でも体力ゲーが長いのは個人的に好きだ！

ムの流用に過ぎないような気がするの。SEIだろ。でも、SUPERマッスルポマーがおもしろいゲームであることは疑いようのない事実だ。そう、ゲームにおける最も重要なポイント、それは「おもしろい」ということ！なんだかんだ言ったって、面白ければいいと思う今日このごろであつたりする。うーん何だか矛盾。



◆(三重県 司ノ間刃君◎)
★こいつあツ見え。



◆(埼玉県 星羅弥夢さん◎)
★イカーンダメタメッレッドカード。



◆(香川県 MK-S君◎)
★彼らには彼らの世界があるんだろうな。



◆(奈良県 TAILANG君◎)
★青春ブローケンハート。



◆(京都府 村田真吾君◎)
★人間、罪を重ねずに生きられないのサア。



◆(東京都 ねんG君◎)
★一種の平和的解決である。…多分。



◆(高知県 ノンタンさん◎)
★今さらながらだが…ほのほのっていい。



買います

●ゲーム関係のボスター(アケード、新作ソフト告知など)を譲ってください。種類、サイズ、保存状況、希望価格を明記のうえ連絡ください。送料は負担します。(3)

(〒54 大阪府大阪市生野区中川東2-4-30 中村貴志)

●新品か中古のレーザーアークタイプのできるだけ安価で譲ってください。近くで安く売っていたという情報も募集します。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。(3)

(〒27 千葉県柏市東中新宿1-18-7 吉田昌史)

●UFOキャッチャーの餓狼伝説シリーズの人物を適価で買います。キャラクター名と希望価格を明記のうえW葉書で連絡ください。(3)

(〒663 兵庫県神戸市長田区

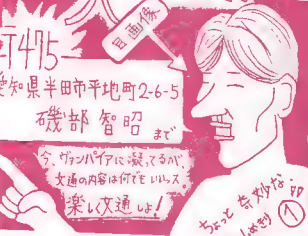
UFOキャッチャーの人物売ります!!

★テリヤキ、パプリコ、セブミン、ぶどう etc etc
 じまっふいや趣味で取り扱った人物を箱
 身価にて、送料負担にて送ることに
 ます。80円切り同封にてリスト請求して
 い。又、魚、イラスト交換して
 ぶどう葉書(100円)は
 あげさせていただきます。



文通未体験の人々へ告ぐ

これまた文通歴、皆無な俺【3才】と
 今文通、行交などしよう!
 大歓迎!!



ゲームストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎月発売の10日後あたりです。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント! さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だっつ。〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 新声社 ゲームストアイランド係

ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部へハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人と連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人と接触(強引なサークル勧誘、一方的な手紙など)や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②
 ○締め切りなし→③



ゲームが好きなら文通しよう
 男女問わず!! メチロ③
 〒818 福岡県筑紫野市
 大字永岡 790-17
 猫 大平隆央

西山町1-3-10 104 芝由美子)

●ソニック・ザ・ヘッジホッグの非売品スイングマスコット(ティルス)を売ってくださいます。(3)

(〒663 兵庫県西宮市小松南町1-4-25 宮本文博)

●NEO・GEO CDソフト ロントロディング限定モデルを6万円で購入します。美品希望。(1)

(〒22 千葉県市川市北方2-14-14 中田健司)

●メガドライブのスーパー忍初期バージョン(ボスにゴジラやバットマンがいる)を適価で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡を。(1)

(〒464 愛知県名古屋市中種区新池町4-74 新池ビル404 庄司政史)

●CDステレオドラマ、ツインビーパラダイスVOLUME1

36ツインビーパラダイス熱唱ボーカルバトル編を1枚千円程度で譲ってください。まずは葉書で連絡を。(3)

(〒300-35 茨城県結城郡千代町水口205 生井弘之)

●ストIIの映画の戦士特製キヤラクターキーホルダーを全12種フルセットで1名にのみ売ります。また、バラでも数人に売りますので希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。送料こちらもち。(2)

(〒270-01 千葉県流山市野々下5-9-65-20-101 湯本晃久)

●カプキンのタベストリー(非売品)と「電々の伝」を売ります。希望品名と価格を明記のうえW葉書で連絡を。(2)

(〒933 富山県高岡市美川町

売ります

3495 金平直人)

●ストIIタツシユの増刊100ツクマンCD VOLUME 2 + FC、SFC、GBのソフトを売ります。リストを送りますので、まずはW葉書で連絡ください。(2)

(〒630 奈良県奈良市佐紀中町1-29-45 清田敏洋)

●アニメ版「サムライスピリッツ破天降魔の章」の宣伝用ポスター(美品)を売ります。まずはW葉書で連絡ください。(1)

(〒515-03 三重県多気郡明和町明星2539-63 植田里美)

●NEO・GEO本体+コントローラー×2+侍魂+龍虎の拳2+餓狼SPを2万5千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。(3)

(〒661-16 兵庫県神戸市北

区淡河町北備尾983 清原健雄)

●3DO本体(ソフト3本付) + NEO・GEO本体一式 + 餓狼SP + 侍魂を6万円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡を。(3)

(〒992 山形県米沢市花沢町261-1-5 安房孝信)

●こちらのPCエンジンDuo OR + アケードカード + 別売パーツ4品 + ストライダー

交換・その他

●フアイナルファンタジー、侍魂などの格闘やRPG、オリジナルのファンタジーや伝奇ものなどのイラストを描くのが好きなかた、お手紙ください。イラスト同封どうれいです。(3)

(〒382 長野県須坂市八幡町1472-10 宮川峰佳)

●こちらのSNK、カプコンなどのゲームCDをあなたのナムコ・ゲームサウンドエクスプレス(VOLUME4を除く)と交換してください。あなたがお持ちのナンバーを明記して、返信用封筒に80円切手同封のうえ連絡ください。こちらのリストを送ります。(3)

(〒963 福島県郡山市神明町15-6 鈴木心)

●フアイナルファンタジー、侍魂などの格闘やRPG、オリジナルのファンタジーや伝奇ものなどのイラストを描くのが好きなかた、お手紙ください。イラスト同封どうれいです。(3)

**パワー炸裂!怒涛の攻略
君は限界をこえられるか?**

現在、鉄拳の完成度は約60%程度である。すでにごく一部ではあるが、ロケテストにも出たようだ。しかしまだまだ追加、変更点があるから、これからの紹介に目を離さないでほしい。

というわけで、今回も最新バージョンの報告、半月ぶりについてみよう。

**前回から変更
コマンド入力**

12/15号での記事で、コマンド入力が難しいと書いたのを覚えているかな?

特定のモーションが見えたらコマンドを押す。といった感じで説明したと思うが、やはりすこし難しかったのが、入力が簡単になったようだ。それでも適当にやれば出る、ということはなく、正確なレバー操作とボタンのタイミングが必要である。

**有利か不利か?
自分で選べる視点**

いまやポリゴンものでは常識となっている、視点を変えるシステム。

シューティングやレースゲームでは当然の如くあったが、まさか格闘でやるとは…。

具体的にどういう風になるかというところ、まず普通のキヤラを横から見ると、上から見降ろすと種類から選べるようになってくる。

操作はスタートボタンを押すだけでいいが、今のところ試合中にはできない。

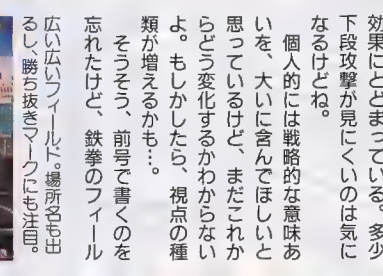
問題は視点が変わることで、どういった利点がある

もちろん前号でも書いたように、難しいほうと簡単なほうの2種類用意され、威力に差をつけるという可能性も十分にあるぞ。



かだが、現段階では別にどうということではなく一種の演出

ヌオ〜、さすがはナムコ。格闘でもやるとは!!



普通このような視点でプレイするが…。

効果にとどまっている。多少下段攻撃が見にくいのは気になるけどね。

個人的には戦略的な意味あいを、大いに含んでほしいと思っているけど、まだこれからどう変化するかわからないよ。もしかしたら、視点の種類が増えるかも…。

そうそう、前号で書くのを忘れたけど、鉄拳のフィールド、広い広いフィールド。場所名も出るし、勝ち抜きマークにも注目。

一度ダウンしたら、何もしないとすぐ起きない。

アツはまだ姿を見せない!

鉄拳

TEKKEN

©NAMCO

**まだ開発途中である鉄拳。
今回はほぼできつつある
必殺技と、新たに加わった
演出に注目だ!**

担当: KKY・アディオスToshi

ドは無敵なのだ。だから、某ゲームであるようなリングアウトはないぞ。

だったら一度体力がリッドしたら、すっと逃げてればよさそうだが、追うほうが追いつくようになってるので、時間がない限り逃げけることは不可能だ。

普通格闘ゲームでは、転ばされたら自動的にキヤラは立ち上がってくれる。

しかし鉄拳ではこちらが操作しない限り、転ばされたマイキヤラは永久に立たないようになっている。

加えて、ダウンした相手に与える攻撃は、小ジャンプからのパンチ攻撃だけではなく、足払いでも入るのだ。

無論、空中に吹っ飛ばした相手に追い撃ちをかける攻撃もいくつかあるので、いろんな連携を考えられるぞ。

投げの性質や、起き上がりについてなどもこれから合わせて説明していくつもりだ。

ちなみに、ガードは通常の格闘ゲームと同じで、レバーを後ろに引くだけだよ。



鉄拳やるなら決めるべし!! こんな技がイカスぜ!

カスヤ 風神拳からの追い打ち

主人公カスヤはパンチ技、キック技ともに充実している



カスヤの風神拳のモーション。すこし踏み込む。



そしてここで攻撃判定が発生。ここまでが速い。



ブルスマのヒットマークがで、相手を吹っ飛ばす。

キャラだ。全体的な威力も今のところ高めに設定されており、ある程度ゴリ押ししにくくキャラだろう。

特に主戦必殺技の風神拳は、威力はもちろんな性能もトップクラスを誇る。

写真を見てもらえばわかるように、一度踏み込んでからアッパーを放つわけだが、この間のスピードがかなり速く見切りづらい。

だが、この技の恐ろしい点は、追い打ちが入るところにあるのだ。一度空中に吹っ飛ばした相手に、そのまま空中で次の技が入るぞ。単体でもかなり威力があるのに、次に技が入ったのでは相手はたまったものではない。そしてこの連携を狙っていくのが、カスヤの基本戦法でもあるのだ。

しかし強力な分、風神拳が入ったからといって、ただ技を連打すれば追い打ちがかかるというわけではない。次に入れる技にもよるが、ある程度の目押しが必要なのだ。写真はRKを入れているが、目安としては相手が吹っ飛んで、ちょうど落下中の肩のあたりに当てる感じ。超シビアなわけではないけどね。ちなみにカスヤは風神拳に対して、雷神拳というも併せもち、こちらは追い打ちがかからず威力は高めた。



吹っ飛ばしたところに追い打ちで、RKが入る。強力。

ポール 落葉2段

一八のライバルであり、主人公的存在でありながら、今いち格好よくない、などと思っている人もいるんじゃないかな?

しかしその認識は間違いない。このキャラは全キャラ中、2を争うほど格好いいのだ。見た目がどうこうというより、技が淡く動きがいい。

今回ここで紹介する技は、前回(12/15号)で載せた技が強力になったものだ。前のバージョンではコマンドを入れるだけで、足払い・肘撃ちと出る技だった(つながらない)。



まず足払いをヒットさせる。この時すでにPPは入力済み。



すみて足払いがキャンセルされ

そこで最新バージョンのほうはというと、写真でわかるようにつながるようになったのだ。つまり足払いで浮いた相手に、空中で肘が追い打ちとして入る。

コマンドは▼RK・PP(現バージョン)と比較的簡単だが、レバーを下にいれるのと同時にRK、ほんの一瞬だけ置いてPPを続けて押す、といったタイミングで入力しなければならぬ。

この技だけに限らず、鉄拳のコマンドは従来のストIIタイプの格ゲーのコマンドよりも、レバー数は少ないがタイミングがシビアだ。

同種のポリゴン格闘ゲームよりも、レバーとボタンが組み合わせざった時のタイミングが多少難しいと思うが、慣れればもううしか!。



そのまま空中で追い打ちで入る。ヒットマークはポール独自のもの。



崩拳のモーションに入る。

こんなのもあって いいですが、 涙の3D乱舞

格闘ゲームの華と言えば、そう連続技。見た目が派手で格好いいのはもちろん、難しいのは難しいけど、それを決められるプレイヤーのステータスは上がる。

そういった連続技の最高峰とも言うべきものが、いわゆる乱舞だ。まあ、一般的にはコマンドを入れるだけでOKと簡単なのだが、もし一発一発を自分でいれるとしたら? そう、現在開発途中の鉄拳は、特殊なボタンの組み合わせによって、十数発の技を連続で叩き込むことができるのだ。

例えば、◆左P+右P+右P+左K+左K...とこのように、ちよっとしたレバー操作と呪文のように長いボタン入力の組み合わせによって、一種の乱舞と化すようになってくる。もちろんボタンを押すタイミングも重要だ。

今のところこのシステムを残すかどうか検討中で、都合上なくなるかもしれないとのこと。残るとしても入力方法なども変わりそうだから、次号からの報告を心して待て。



わかりにくいかもしれないが、乱舞のシーンだ。

パワー炸裂! 怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?

マーシャル・ロウ 左連拳十連打

“あの黄色いジャージの奴”
で有名なマーシャル。このキ



まず左連拳から入る。回数に気
をつけ、連打を始める。



そして途中でやめ...



龍連拳にもついていくのだ。簡単
につなげるぞ。

ヤラモデルとなったのは当
然あの方だから、動きも容易
に想像できると思う。

そんなドラゴンの特徴は、
なんといつてもお手軽である
こと。使い方とかではなく、
現段階ではタイミングの難し
いコマンドが言えるだろう。
さのキャラと言えらるう。
もう一つ、このキャラはパ
ワーに乏しい。ゆえに手数勝
負となるだろう。

写真はそのドラゴンの基本
となる連打系の必殺技で、そ
の手の技はいくつか持っている。
そのうちの2つを連続で
つなげたものだ。

最初は左連拳LP×5(仮)、
次に龍連拳レバー入れLP×3
(仮)だ。

左連拳を全部入れるより、
途中でやめて龍連拳につなげ
たほうが若干だが威力は高い
ようだ。でもこれを全部入れ
てもたいした威力はない。か
なり簡単に入るからね。
その他にドラゴンはサマー
がある。これはかなり威力の
ある技だぞ。

性質も少々変わっていて、
攻撃判定を出すず、ただのバ
ック転にすることもでき、バ
ックタッチの代用も可能な
のだ。

コマンドはタメ系だが、ほ
とんどタメ時間は不要。左連
拳を途中でやめて使っていっ
ても有効かもしれない。



龍連拳の3発目。こうすると少しだけ
だが威力が高い。

忍法正鶴 回転自己満足

鉄拳の個性豊かなキャラた
ちの中で、一人際立った色物
キャラがヨシミツだと思っ
た。バックストリーなんかを見
ると、結構めだと思っただ
けど、やっぱり勝ちポーズが笑
える。

そんなヨシミツの技を抜き
出すとなれば、やはりこれに
限る、てなわけで写真を見て
くれ。

忍法正鶴(仮名)という名
の技だ。水平に腕に伸ばして
クルクル回転する。もちろん
腕には攻撃判定があり、連続
で数発相手にヒットさせるこ
とができるぞ。



忍法正鶴。腕に攻撃判定を持
ちながら回る。



回...回...回...

ところでこの技の超バカバ
カしい...失礼、いいところは
自分で回転して倒れるけど、目
まいをおこしてやるころ

だ。いや、笑ってはいけない。
これだけ回って普通に動ける
人間のほうがおかしいのだか
ら、これはごく自然の現象な
のだ。ウーム、リアル。さす
がナムコ。

一応言っておくけど、この
技のコマンドは連打系。つま
りいつでも止めることができ
次に別の技につなげることが
可能なのだ。どう?利用価値
は高いでしょう?

ちなみにこの技のキックパ
ージョンも存在し、こちらの
ほうは目まいが軽いので、す
ぐに立ち上がるぞ。でもあま
り変わらないけど...
削りがありやあ、すげえ使
えそうだけども。



ああ、目まいが。回しすぎるとこうな
るよ。



まだ回ります。一応こまめで連
続技。

ミシエール 背面取りからのジャーマン

ミシエールは連携技を多く
持っており、そのバリエーシ



背面取りを入れるには、まずRP
を入れなければならぬ。



RPとほぼ同時にレバー後ろなら
成功。裏に回るぞ。



み、背後を取ったが早速...

ヨシミツが豊富だ。中でも足技関
係が鋭く、下段・上段といっ
たいやらしいコンビネーショ
ンが結構ある。

その分パワーがないので、
コンビネーションを入れてな
んぼ、入れなければお話にな
らないと言えるほど重要だ。
また、ミシエールはインデ
イアンであるにもかかわらず、
どうも中国拳法らしきものが
主体のようである(実際そうかも
力のこと)た突きなども持っ
ているぞ。

さて、こんなミシエールの
数多い連携技の中から、ここ
では背面取りをピックアップ
してみた。

どんな技かというと、まず
RPを当ててそのまま相手の背
後に回り込むわけだが、コマ
ンドとしては、現段階ではRP
パンチが当たると同時にレバ
ーを引くだけでOKだ。

写真は背後を取れるのでジ
ヤーマンがかけられる、とい
うだけであくまで一例。他の
技でももちろん入れることが
できるし、むしろそうして連
続技を狙ったほうがよい。

なぜなら、このゲームは投
げの威力が低い。ましてやミ
シエールだと気のせいだが、他
キャラよりも低く設定されて
いるようだ。

まあ、この連携はかなりす
るそう有効だから、威力が
低くて当たり前か?



ジャーマンだ。いい角度とはあまり思
わない。

レースの面白さは、勝つことにあり!

ACE DRIVER™

RACING EVOLUTION

©ナムコ

コースを覚える以外にも速く走る、抜くテクニックは存在する。おっとジャマすることもあったけ!

担当：するする



対戦を 楽しもう!

ポリゴンを使ったCGレーシングゲームである「エースドライバー」は、初めから通信対戦を意識して作られている。普通ならいろいろなタイプのコースを設定し、それぞれの特徴を楽しんで走ってもらうものになるのだが、この「エ



2人でレースができる、というのは2台タイプ。8人まで可能。

ーストドライバー」は、コースは1つのみ。その中で、マシンの性能が異なる3つのタイプを用意し、じっくりと走ってもらうことを選んだようだ。レーシングゲームが好きな者には、選ぶ範囲が少ないために、満足感が欠けるかも知



これは「EXPERT」。やや斜め前からのアングル。



●中級「エキスパート」
「BASIC」のスタート画面。ノンローラータイプ。

マシンを選ぶ その違いは?

●初級「ビギナー」
もう何度も説明しているがこの初級は、コントロールがしやすいように、パワーを抑えたタイプ。走りやすいぞ!

初級よりややパワーを上げて難しさを感じるタイプ。通信対戦でやるならこのタイプでやるのがベスト。初心者も上級を狙えるレベルだ。
●上級「エキスパートプロ」
1つしかないコースで、これだけ難しいマシンが存在すれば、好きな人は、文句なしといっているタイプ。
それなりに心構えが必要! やるなら死ぬ気でやるぞ!



これほど難しいのってあったぞ!

とりあえず 初級で腕ならし

いっきなり上級でもいいけど、これはお金持ちの人と、無茶好きの人だけがいい。マシンにやるならやはり「エースドライバー」に身体を慣らすことから始めよう。

となると選ぶモードは初級。とりあえず初級で走る。これは1人のみでもいいし、多人数でのバトルでもいい。ただししっかりコースを覚えようとか、マシンの限界を知りたいといのであれば、1人みのプレイをオススメする。

その理由は、通信対戦では1位で走っていると、4位で走っているとときで、マシンの性能に違いがでるからだ。



一番大きな違いは、グリッドプカ。スピードも上がっているのだが、これよりパワーが増したと思えるからだ。うっおーっ! 速っ! えーっ! 状態。コーナーをグイグイ走り抜けるのであるからね。ある程度走れるようになってから中級へ移行しよう。

もっコースは暗記状態。あとは中級のマシンに慣れるだけ。ちよっと考えればすぐ走れるはずだぞ!



EXPERT (PRO) CLASS は
全員参加の場合のみ開催されます

参加者募集中の画面ではこんなシーンもある。ナンコライダー

パワー炸裂!怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?

通信対戦攻略① コースは全部使え!

マシンが速く走れるところは、オンロードのみというのは誰もかも知っていること。でもこれが難しいというところも知っている。

通信対戦をやる上で、相手よりも速く走ろうとするなら、やらなきゃならない必要最小限の作業となる。

相手よりも高いスピードでそれだけでコーナーを速く抜けられるラインを通る。これがそれだ。

しかし相手も同じことを考えて走っている。仮に先に走っている相手の後ろに付けたとしよう。そうなれば抜くしかない。ある程度の作戦はあっても同じ。

しかし相手には後方を確認できるバックミラーが存在する。先を走っている相手は、抜かれまいとして必死にブロックをしてくるだろう。



スリップストリーム少し遠いが、少し近づくといい。



「秘技、ヒット抜け開始!」さあ進入だあーっ!

こうなると後方のマシンは不利になる。強引に抜こうものなら、その横腹に1発体当たりをされコースアウト!そこで考えられるのがコース幅を利用すること。

何も相手のすぐ横を抜けないとダメだ。

真後ろに入りつつ相手を誘導し、どちらか一方によけ、一気に横へ出つつ抜く。相手はブロックできず後ろへ。さらに進ませ、メインストレート手前でヒットへ!これならブロックなしだ!



さらに相手との距離が縮まる!まだまだ、ブロックに注意!



本コースから離れヒットロードへ。80km/h規制はなし!

通信対戦攻略② スリップストリーム!

このゲームをシビアにしているものと言えば、そう、スリップストリームだ。

1人用でプレイしている人はよくわかると思うけど、とにかく上位を走っているマシンは速い!

運よく最終コーナー出口で後方につけても、メインストレートの初めの下りのところで、スイスイと離されて!



このままではぶつかる!つてとぎにならしたらラインを変更!



全開のままヒットロードを快走中!人がいないから安心だ。

まっ。必死にスリップストリームに入ろうと努力し「よいし、入った」という瞬間、すでにストレートエンドへ!CPU相手ではそんな感じ。非常に使いにくい。

この状況は通信対戦でもいえる。相手の背後に入れても十分な加速が得られないため一気に抜くことができない。案に抜かせてくれないというのが意外だが(苦痛かも知れないけど)レースを面白くしているといっけい。



大きく横へ動いてブロックをかわしつつ前へ。残りが勝負だ!

ヒットを使って安全に!



そして無事にヒットを通過。本コースへ戻る。



コース上のマシンに気をつければ本コースへ進入。完了!



通信対戦攻略③
バトル実戦編

一人プレイで走るのなら集中して走り込むことができ、攻略もスムーズに進む。しかし通信対戦となると、いつどこで何が起るかわからない。コースのあらゆるところで対処法が必要となってくる。そこで今回は、その状況に対応すべく、相手が近くにいるときのコースの走り方を、直線、各コーナーで説明していくことと思う。

では、マップを見ながら攻略を進めていこう。

ハイトエポリウム
ストレートエンド

スリップストリームが使いにくいというのも書いたが、そのために無理をしがち。無理をして怖いのが、このストレートエンド。

バトルに夢中になっていると、右へのカーブを忘れてしまい、よくコースアウトしてしまつたのだ。

忘れないことが大切だが、常に冷静に走りたい。

スクリータイプ

バトルに夢中になると怖いところ。全開で走れるが、その存在を忘れないように。



バトルに集中すると事故のそー

クロスエッジSカーブ

トップだと減速が必要。追う立場なら、全開でOK。インからインへ走り抜ける。



早めにインへ入るのがコツ。

だが、バトル中は後半の左カーブが難しい。緑右に乗る覚悟で走る。無理にコースに戻らないことも大切。



手前の石カーブの進入さえできればかなり楽になるぞ！しっかり！

ヒージョウチントネル

長い右カーブが続く。トップ



アウトから大きく進入する。

ブだとスピードが落ちる。追う立場でも同じ。グリッ

プカで耐えられるが、やはりスピードを重視したいため、大きな弧のラインで走る。



トンネルの出口ではスピードが落ちる。アウトまででてからインへ戻る。

ミッドウエストヘアイン

どの順位でも減速が必要。バトル中ではよくブレーキ競争とかいってよくどこまで粘れるかなんていうけど、この場合、先にきつちり減速したほうが出口でぶくまなくてすむ。

ラインは自分の位置にもよるが、イン、アウトでも減速さえ完了すれば同じだ。



かなり手前で減速をすると安全に進入できる。



ゴール！とくに意味はないけど、そんな気分になれるよね。



フルアクセルよりは、少し余らすぐらいがいい。それでコントロールする。



スピードが合えば楽勝！

パワー炸裂!怒涛の攻略 君は限界をこえられるか?

ここからは「コーナーをつないでラインを作っていく」
ティンバーノードにカチン
 がまんして走ってきたらまずここで抜くチャンスがある。左、右と曲がる。まず左へのイン。そして、ちよつとがまんしての右のインだ。全開だと危険なので、アクセルオフで進入し、確実にインを取れるようにする。抜い



追う場合は、無理せず、後について次のS字カーブまで待つようにしよう。

気を少しでも抜くと、すべアウトへ向かうので注意。



ウォームアップ
 ヘアピンを抜けたあと、加速しながら右、右へ走る。速く走るためのラインは1つしかないため、バトルになるとそのラインの取り合いになる。楽しい瞬間。



「S字コーナー。まずは左コーナーを抜けて…」

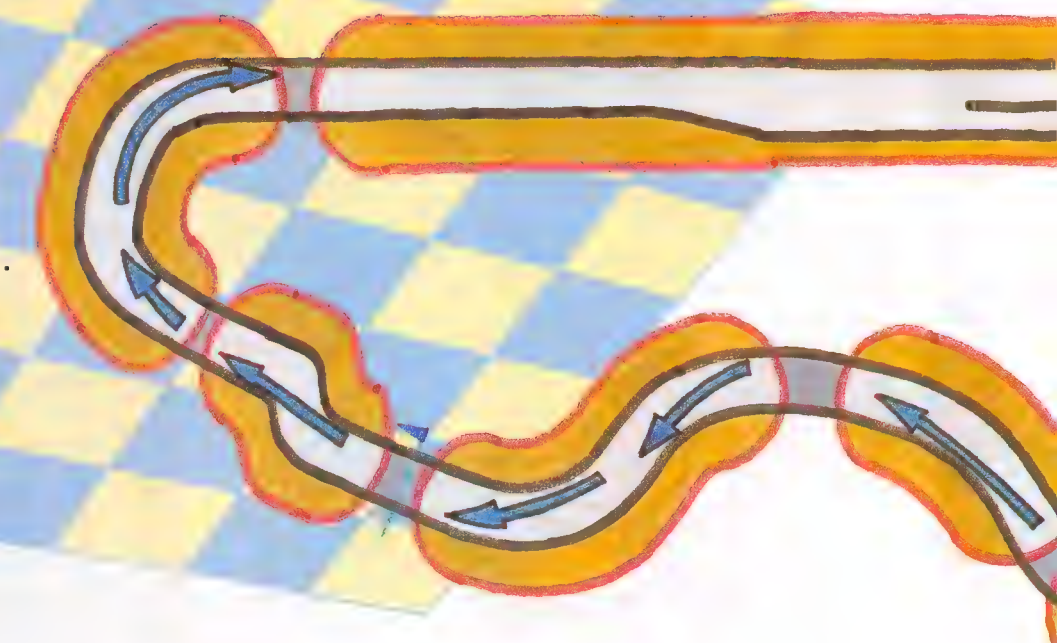
たあとのグリップ落ちに注意。



少しぶくらんだあと、アウトから一気にインへ進入して…」



すぐ右コーナーへ。直線敵に走り、スピードを維持しよう。



そして左カーブではほぼ車体全部のせて、最終コーナーへ…。

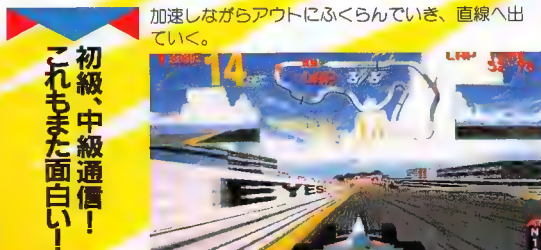


シケインの1つめのカーブは、片輪をのせる感じ入り…。

フランクロープ
 そして最終コーナー。トップだと全開では無理。初めにアクセルオフが必要。追う立場なら必死にインをキープしながら走り、コーナー後半はゆるやかな弧のラインに変えていき、加速を重視する。
 この立ち上がりでミスすると、ストレートで追いつくことは難しい。慎重に、大事に立ち上がるようにしたい。あとは全開、真っすぐだー

フィットハインシケイン
 このコース上で一番熱いところがここだー強引に真っすぐ走るだけ。相手をはね飛ばすのもOKだー

初級、中級通信!
 これもまた面白い!
 「エースドライバー」では初級、中級、上級のマシンで通信できる。多数決につきぬけど、上手な人は中級、初心者は初級となるとほぼレースを選択できる。これをクラス別のマシンと例えると、1600ccのマシンが、2600ccのマシンを走らせるような体験もできるということ。
 「マシンの性能じゃねえっ!」要は腕じゃ、腕! という人は初級で走るしかない! でもやっぱり中級かな。



加速しながらアウトにぶくらんでいき、直線へ出ていく。



シケインでスピード調整し、インをキープしながら走り、



**ADKネオジゴCDシリーズ
プレゼントキャンペーン第2弾!**
ADKオリジナルTシャツが
200名に当たるぞ!!
(完全非売品)

ADKネオジゴ

NOW
PRINTING

オロロシ樂隊！



痛快

オロシ

TM

行進曲

うれしい¥6,800円でいよいよ登場！



NEO-GEO CD

ADKテレホンサービス (最新ソフトのお知らせや①先取の情報などお得な情報満載)
048-775-2347

※電話番号はお間違えなく。

※ネオジオはエヌ・エヌ・ケイの商標です。

発売元



株式会社 エーゲーケー 営業部

〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-8 TEL.048-775-2412(代表)

©SNK/ADK 1994

どーんってーんって、マカドは本家だ!!

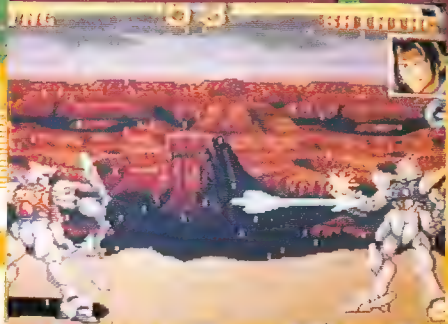
ガンダム

SFC バンダイ 12月下旬発売予定 予価9900円(税別)

シュピーゲル最強宣言

機動武闘伝
Gガンダム

先号につづいてGガンダムを大紹介。ラスボスは
デビルガンダムだ。



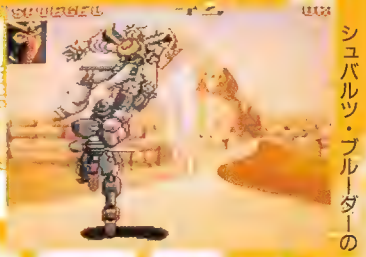
**ネオ・ジャパン代表
ライジングガンダム**
レイン・ミカムの乗るこ
の「ライジングガンダム」は

前回もス主ファミ版Gガン
ダムの続報をおとどけするこ
しよう。
前回紹介することができな
かった、ライジングガンダム、
ゴッドガンダム、ガンダムシ
ュピーゲル、デビルガンダム
の4体を紹介だ。
それでは、順に必殺技中心
に見ていこう。

ライジングガンダム「アロー」の
なので使いやすさ。



つきり言って性能はシャイ
ニングガンダムも勝負なほど
に強い。
コマンドで出る、ライジン
グ・アローは飛び道具。飛び
道具を持つキャラが少ないこ
のゲーム中ではいかに威



**ネオ・ドイツ代表
ガンダムシュピーゲル**
シュバルツ・ブルターの

いいので使う価値アリだ。
ともかく性能がガンダムに
える。
超必殺技のライジング・ス
ラッシュは乱舞系の技で、当
たれば相手の体力をかなり奪
える。

少パンチ連打からの「空力旋」
で連続技だ。
力を発揮することだろう。
対空用の技も、空力旋、空
燕撃と2つあり、特に空燕撃
はコマンド技なのですぐ出て
使える技だ。
超必殺技のライジング・ス
ラッシュは乱舞系の技で、当
たれば相手の体力をかなり奪
える。

シュピーゲルの対空技、昇斬破
だ。

ガンダム	必殺技	威力
シャイニングガンダム	シャイニングフィンガーソード	★★★★★⊗
ドラゴンガンダム	フェイロン・フラッグ	★★ため★★★★⊗
ポルトガンダム	グラビトンハンマー	★★★★★★⊗
ガンダムローズ	ローゼス・スクリーマー	★★ため★★★★⊗
ガンダムマックスター	パーニングパンチ	★★★★★★⊗
マスターガンダム	十二王方牌	★★★★★★⊗

操るこのガンダムシュピーゲ
ルは、CPU、対戦ともに最
強の強さを発揮できるキャラ
だ。
その秘密は、必殺技の閃雷
落である。
この技は投げ技なのだが、
コマンド式なので通常技にキ
ャンセルをかけて投げるこ
とができる。
なので、三じやがみのXパン
チなどを相手の起き上がり
に重ねておいて、それがガード
されようがくらおうが、かま
わずキャンセルをかけて投げ
てしまえるのである。いわゆ
るハメ技だ。
投げたらRボタンでタッシ
ユして近づいて、再びハメる。
これをくり返せば、異様に強
いぞ。重ねのタイミングとキ
ャンセルがムズイが、決まれ
ばカウボーイので極めよう。



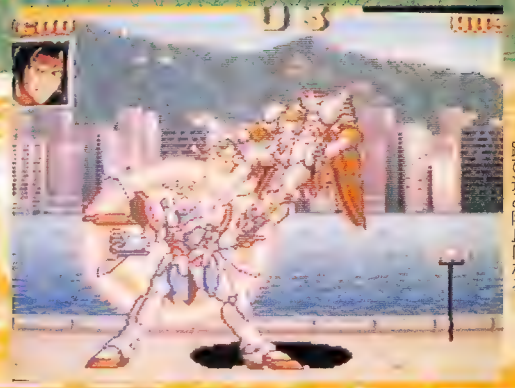
シャガみのXパンチを重ねてお
いて
ほかに強い技はそろって
いて、対空用の昇斬破、飛び
道具対策の飛翔回避剣なども
ある。
連続技には地上の回避刺が
使えるぞ。
キミもぜひキャンセル閃雷



落を極めて、最強のシュピー
ゲルを名のろう。
投げたらRボタンで近づいてハ
メ返すのだ。



キャンセルで閃雷落を入れるのだあ
落を極めて、最強のシュピー
ゲルを名のろう。



ゴッドフィンガーの出かからは、跳び込み防止になる。

ネオ・シヤパン代表 ゴッドガンダム

シャイニングガンダムの後継機がこのゴッドガンダムである。



性能的に見ても、やはりすべてにおいてシャイニングよりもパワーアップしている。まず、必殺技ゴッドフィンガーだが、出るときにからだ全体が光る。このときのオーラにも攻撃力があり、あるていどの攻撃を防いでくれるのだ。対空技にはゴッドライジングが使える。コマンド式対空技だ。

ただ、超必殺のハイパーゴッドフィンガーはちよつと使えないかな。無敵時間あるらしいけど、シャイニングフィンガーとくらべて、ちよつと見劣りする。ストーリーモードでは、5回買けるとこのゴッドガンダムに乗り換えることになる(シャイニングを使ったときののみ)。両方使いこなせるようになってきたよ。

?代表 デビルガンダム



ハイパーゴッドフィンガー。削りやすいしが使えない。

ストーリーモードで、すべてのガンダムを勝ち抜くと登場するガンダム、それが「デビルガンダム」なのだ。このデビルガンダムは、ゲームオリジナルのデザインになっているぞ。使ってくる技

対戦プレイで 盛り上がる

も、地面から触手を伸ばして来たりと、オリジナルのものとなっている。このガンダムは自分で使うことができない。使えないだけあって強いことの上ない。こいつを倒せばエンディングだ。せひとも倒したいところである。

とにかくシユビゲルが対戦で激強なので、こいつのキャンセル閃雷落が超ライバルだ。しかし、ほかのガンダムでもいろいろなキャンセル技や連続技が存在するから、さかしてみるのも楽しいだろう。操作性はそこそこ。対戦をしてもムカつく程度だ。これならゆるせる範囲なので、Gガンダムに興味のある人は買ってもいいぞ。



デビルガンダムを操るのはドモンの兄、キョウジだ。



強い！強すぎるぞデビルガンダム！

スーパーファミコン			
12月16日	龍虎の拳2	サウルス	10900円(予価)
95年2月	ファイターズヒストリー	満口危機一髪	データイースト 9900円(予価)
メガドライブ			
12月16日	バーチャレーシングテラックス(スーパー32X専用)	セガ	8800円
95年1月	サムライスピリッツ(CD-ROM)	ピクチャーエンタテインメント	価格未定
95年1月	餓狼伝説スペシャル(CD-ROM)	ピクチャーエンタテインメント	価格未定
95年1月	イチダントアール	セガ	6800円
95年1月	アフターバーナーコンプリート(スーパー32X専用)	セガ	4980円
プレイステーション			
95年1月	サイバースレッド	ナムコ	価格未定
95年2月	スターブレードα(仮題)	ナムコ	価格未定
3DO			
12月16日	スターブレード	ナムコ	7800円

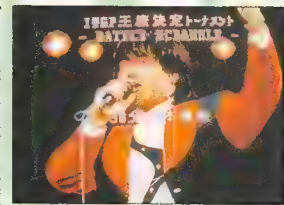
CD-ROM² フジコム 発売中 9800円(税別)

強者どもが箱の中 '94 バトルフィールド IN 闘強導夢

©VARIE 1994 ©NJPW

新日の猛者が繰り広げる、もうお馴染みのこのゲーム。今度のリングはPCエンジンだ!

SFC版で名を馳せたプロレスゲーム「バトルフィールド」が、PCエンジン版で登場。アーケードカードを使用するので、SFC版からの進



試合前のアナウンスは盛り上がるぞ。声もケロちゃん自身なのだ。

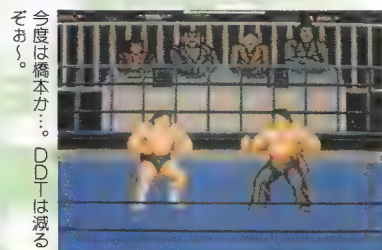
化は目覚ましいものがあるぞ。他誌でもよく紹介されているから、今回は通常のクドクドした紹介はやめて、我がゲームが誇るライター陣の

届けしよう。

出席したライターはタカシケンボコ、カンパチ、特別出席でラプリンスの面々(全員仮名)。皆プロレスにはうるさいぞ。

バトルフィールド 座談会

カ: やあ、エプリバディーバトルフィールドはさだうたアケ: アーケードカードが要るのを知らなくて、ムタにおこられたよ。
タ: ケロちゃんがりアルだね。ラ: ヘル・レイザースがもつと強くてモ:。
カ: オツさすがはケンスケフアンのラプリンス。細かいねエ:。ほかの人は好きなレスラーがいるのかな?



今度のは橋本カ:。DDTは渡るぞあ。

カ: そろそろゲームの内容について語るうか。モードが3つもあるけど、どのモードが一番おもしろかったア?

ケ: 新日と言やあ、Gでしよう。個人的にはマスココンビ(タイガー&サムライ)に優勝させることが楽しいかな。

カ: ラプリンスはやっぱりヘル・レイザースア?

ラ: オフコース、もう終わりだねエ:って感じ。常勝、無敗は当たり前。全試合パーフェクトを狙ってるし、狙わな

きや嘘だよ。
カ: タカシはCPUクリアパターンを見つけたんだよね?

タ: うん、起き上がりリストッピングを重ねるだけで勝てるよ。それでね:。
カ: わかった! これ以上書く

と攻略になるから、もうおしまいー (文・カンパチ)

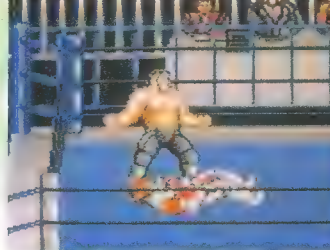


幸せカ? 馳浩。

ケ: サ・グレート・ムタ。あの髪の毛の薄さで、痛々しいまでのファイト。男を感じるな。
タ: やっぱ馳浩。高○恭子と結婚する勇気に、拍手を送りたい。



こらあー野上長州になんはし



ストッピングでフリアを自指せ。しかもケンスケでね!

飛鳥の

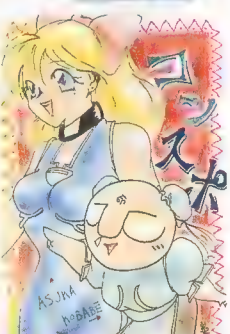
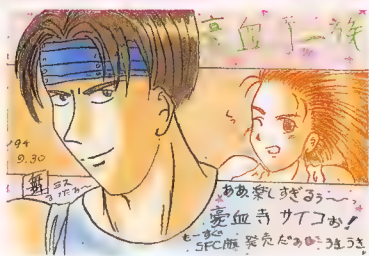
このゲームは?



愛媛県 U・2君)

クイズゲームはなにに 読者版

今は昔の物語。ファミコンにディスクシステムとゆーのがありました。おそろべき名作ソフトの数々。今回の問題もその一つです。わかるかな? 前々回の答えはスレハンカーでした!



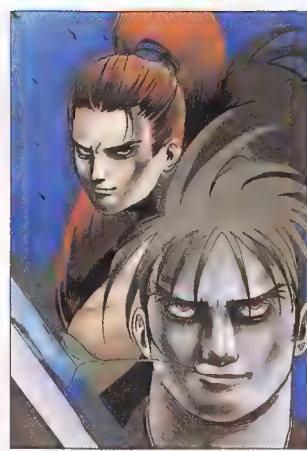
採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



ゲームスト アイランド リリカル

カラーイラストを送る際は、封書ナドで送ることをオススメ。あまねく天候の異変に際しても、封書であれば一寸雨への防御力も向上するというものだ。郵政省も神ではない、雨天対策は万全にね。

ハガキ集まったから 特集だー 侍魂茶屋



◆(京都府 西方工祝会君)
★宿るのは、刃の狂光。瞳の黒に。

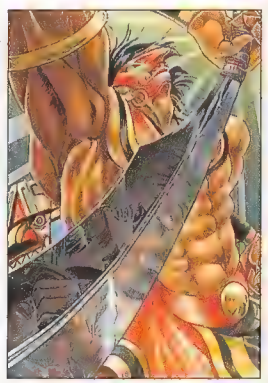
今、血戦の刻!! アイランド スペシャル(?) 激爆!! ライダーファイト!! キングオブ メスティース

つー訳で、遙か昔に予告した最強ライダー決定戦、キングオブメスティースを開催するぞ!!果たして、ゲームスト至高のライダーの座は誰の手に!?ゲームセンターの覇者がここに出現スー。

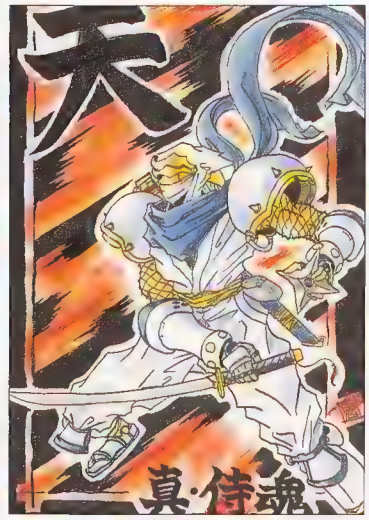
超時空人闘不高サークルの総帥にして、横シローコナミの弟 M・D・S・RICK君である。



今回対戦するのは、オヤジキャラの雄・ももやん、対するのは今や世界規模に勢力拡大をとげたM・D・Sの総帥・RICK君だ。



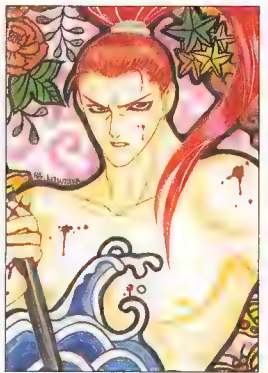
◆(福島県 安藤恒雄君)
魂は不滅!!太陽が天空にある限り。



◆(大阪府 鬼刃襲君)
★白ハンかっこいいよ。忍んでないけど。



◆(香川県 アドンX君)
★コロホツクルって感じ。



◆(埼玉県 橋高アツミさん)
★これはイメージ通りだね。雰囲気よし。



ももやん。なまけものらしい。

競技種目は「ガンガン行進曲」(ADK)「対戦はするだま」(コナミ)「X2000」(タイトー)「カラオケである。南無の3種目。2種目を制したほうが勝利とするのだ。戦え!!」
それでは、各競技についての補足説明だ。「ガンガン」ではももやんが

条、RICK君が剛を使うぞ。これはガンガンのメイン担当であるももやん若干有利か? 対戦「ばずるだま」は、さすがにバズルゲームを得意とするRICK君に一日の長アリか。そして3本目、ただタイトーの製品だというだけで競技種目に選ばれたX2000。おのおの3曲ずつ歌って、カラオケ判定マシーンが出した合計点数が高かったほうが勝ちだ!!うにゃー熱い!!
歌曲は「ももやん」「誰がために」「バラは美しく散る」「APOLLO」
M・D・S君「今日もどこかでデビルマン」「高戦戦隊ターボレンジャー」

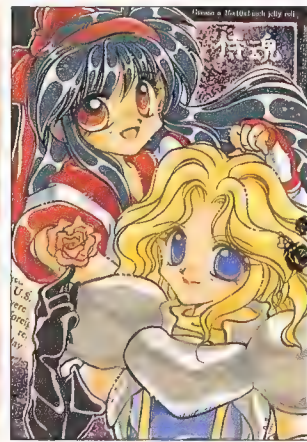
「ローラーヒーロームテキング」という、何とも燃ゆる選曲(笑)。
で、読者の皆様には、どちらが勝つか予想していただきたい。予想理由などを書いて、アイランド・メスティーフアイト係まで送ってくれ。

そこで勝ち馬 予想じゃ!!

見事勝者を予想できた読者ちゃんには、出場ライダー特製のオリジナルグッズを抽選で5名様にプレゼントだ!!何が送られてきても悔しがらないよーに。
できれば、次の出場ライダーや競技種目のリクエストがあれば書いておいてくれー。



◆(埼玉県 蒼谷ゆみこさん)
★こりゃかわゆい。ラブリージュテム。



◆(大阪府 矢口綾羅さん)
★カラートーン侍だ。なんか不思議。



話題沸騰！人気爆烈！！
ナコルル人形

●もーあまりにも注文が多くって、読サビはてんでごまいです！
■ナコルル人形 定価7000円
送料：E 通販番号：SS-87



福袋だけのオリジナル！

キンファイカレンダーが、いろいろあってやったぜ袋だけの限定生産となりました！！さらに、豪？ムック発売記念ポスター（非売品）もあるぞ。そして好評だった、ダブルチャンス！が301名もの人に当たります。その中には、ネオジオCD本体1名様やナコルル人形10名様、ネオジオソフト10名様などなど盛りだくさん！！
やったぜ袋 定価3500円 送料：F 通販番号：TP-6



今年もやります！
やったぜ袋'95

●読サビならではの、ゲームグッズ&ダブルプレゼントチャンスのお福袋が「やったぜ袋」だ。③屋で買えるものとは、ちょっと違ったものが入っているぞ！くわしくは、P.205を見てくれ！

ま・魔女っ子ちゃあ〜こいつは買うしかなねえずら〜
ぶち切れ寸前豪2テレカ



豪？クララ 定価1200円 送料：A 通販番号：AT-2	臣士豪？ 定価1200円 送料：A 通販番号：AT-3	豪？ギャルツー 定価1200円 送料：A 通販番号：AT-4
------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------

へーい！ 今日はこのゲレンジャービリンジアンがトレビアインなグッズをレポートするぞ。もはや年末の恒例アイテムとなったやったぜ袋'95がクリティカルに発売だ！ネオジオ本体が当たるチャンスカード入りなので運だめしにゲットしてみてくださいよ！



真サムライスピリッツカレンダーが曙光の勢いで発売中です。真サムといえはゲーセンに行くかネオジオを買つかしなとフレイドできないが、これでフレイドしてる気分になれるぞ。



真侍魂'95
定価1500円 送料：E
通販番号：SS-94
A2判 ALLカラー 7枚

ヴァンパイアカレンダーが怒濤の勢いで発売中です。ヴァンパイアといえはファボスが強く倒せなかつたけれど、こいつさえあればいつでもパイロンを拜むことが可能だ。



ヴァンパイアカレンダー'95
定価1500円 送料：E
通販番号：C-70
A2判 ALLカラー 7枚

スーパーストII×Xカレンダーが猛虎の勢いで発売中です。スパII×といえは、隠しキャラのゴウキの出現方法が難かしかつたけど、これさえあればいつでもゴウキに会えるぞ。



X最強カレンダー'95
定価1500円 送料：E
通販番号：C-69
A2判 ALLカラー 7枚

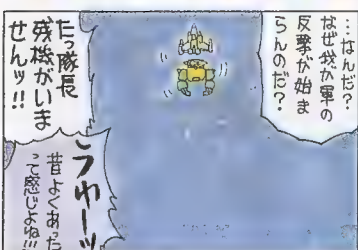
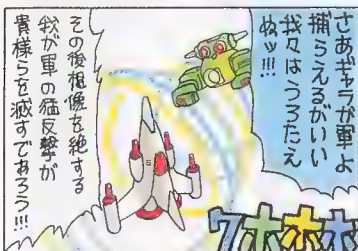
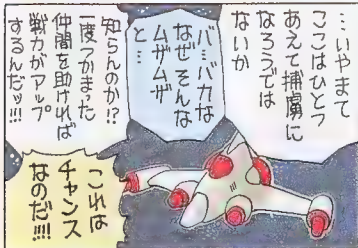
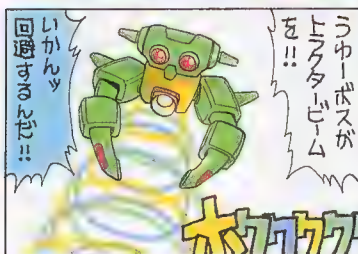
リアル麻雀カレンダーが破竹の勢いで発売中です。リアル麻雀といえは、香澄ちゃんがいよいよ強くて勝てなかつたけれど、このカレンダーさえあれば未来ちゃんが見れるぞ。



スーパーリアル麻雀シリーズカレンダー'95
定価1800円 送料：E
通販番号：ST-27
A2判 ALLカラー描き下し 7枚

来年のカレンダーはどれにする？
迷っているなら全部買うのがグー
ゲームストカレンダー1995版

吉崎観音の
ゲーム大辞典
キャラカ



緊急指令!
ゲームストサポーター求ム!

ヘーイ! 大好評のサポータージャンパーのお知らせだぜエブリバディ! ゲームスト読者の真のライセンスであるサポジャンを手に入れるのがこれがラストチャンスかもしれないぞ。ピコウス、なぜならもう残りわずかとなっているのだ。OH、ジーザス! 限定商品ゆえのトラジックなフェータルを確実にとっているのだから、買いたい人は今すぐご注文してくださいな。サポジャンを手に入れ、装着した瞬間、キミはゲームストの応援部隊、ウォーキングサインボードとして世間を闊歩するヒーローとなるのだイエーイ!

サポジャン▶定価9800円▶通販番号:G-18▶送料:F



編集部員たちも愛用しているスタッフジャンパー。これのロゴ部分が多少変更されるけど、ほかは、すべて同じデザインになります。(サイズはフリーサイズ)

今月のむー&ゲ

忘れてないよ〜!

(東京都 ウラン235さん)
★Gのピンがおしゃれ!

むーげん

(東京都 りよんぶうさん)
☆おバツくんむん

君なら何にぶら下げる?
スーパーストII
キーホルダー

●各850円 着色済み 大きさ:約5cm

ヘーイ! ゲームストキーホルダーシリーズのファイナルウェポンとして登場したのが極リアルタイプスーパーストIIキーホルダーだ! 落としても壊れないスペシャル加工をしたマニファクチャーなエクブロージョンアイテムをぜひ購入してくれい!

隆キーホルダー 定価850円 送料:E 通販番号:C-44	拳キーホルダー 定価850円 送料:E 通販番号:C-45		
春麗キーホルダー 定価850円 送料:E 通販番号:C-46	キャミキーホルダー 定価850円 送料:E 通販番号:C-47	バルログキーホルダー 定価850円 送料:E 通販番号:C-48	ガイルキーホルダー 定価850円 送料:E 通販番号:C-49

らぶらい香織キーホルダー 定価980円 送料:E 通販番号:ST-16	らぶらい香澄キーホルダー 定価980円 送料:E 通販番号:ST-13	らぶらい未来キーホルダー 定価980円 送料:E 通販番号:ST-12	
らぶらいつきぎキーホルダー 定価980円 送料:E 通販番号:ST-19	らぶらいしょう子キーホルダー 定価980円 送料:E 通販番号:ST-11	らぶらい暁キーホルダー 定価980円 送料:E 通販番号:ST-17	らぶらい悠キーホルダー 定価980円 送料:E 通販番号:ST-15
らぶらい綾キーホルダー 定価980円 送料:E 通販番号:ST-18			らぶらい愛菜キーホルダー 定価980円 送料:E 通販番号:ST-14

カバンにぶらぶらさせてね!
スーパーリアル麻雀
シリーズキーホルダー

●各980円 着色済み 大きさ:約8mm
※実際の製品には、ホルダーが付いています。

お気に入りのあの娘だけじゃあなくて、ゼーンぶそろえてくれるとうれしいな♡



岩尾ひかる 定価1300円 送料:A 通販番号: K-20	岩尾あかね 定価1300円 送料:A 通販番号: K-21	岩尾かくや姫 定価1300円 送料:A 通販番号: K-22	岩尾イライザ 定価1300円 送料:A 通販番号: K-23	極上パロディウス 定価200円 送料:A 通販番号: K-19	豪血寺一族 定価200円 送料:A 通販番号: AT-1	豪2クララ 定価200円 送料:A 通販番号: AT-2	巨士豪2 定価200円 送料:A 通販番号: AT-3	豪2ギャルツウ 定価200円 送料:A 通販番号: AT-4	窮闘兵ダイナマイト 定価1300円 送料:A 通販番号: DT-2	ヴァンパイア 定価200円 送料:A 通販番号: C-65
-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------	---	-------------------------------------



デミトリ 定価1200円 送料:A 通販番号: C-66	モリガン 定価1200円 送料:A 通販番号: C-67	フェリシア 定価1200円 送料:A 通販番号: C-68	灼熱派隆 定価1200円 送料:A 通販番号: C-55	青春小僧拳 定価1200円 送料:A 通販番号: C-56	静御前春麗 定価1200円 送料:A 通販番号: C-57	キャティキャミイ 定価1200円 送料:A 通販番号: C-58	極限大王豪鬼 定価200円 送料:A 通販番号: C-59	爆裂三人衆 定価1200円 送料:A 通販番号: C-60	皆川サムライ 定価1300円 送料:A 通販番号: GS-9	都築ナコルル 定価1300円 送料:A 通販番号: GS-8
------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	--	-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------



織倉ナコルル 定価1300円 送料:A 通販番号: GS-8	織倉シャロット 定価1300円 送料:A 通販番号: GS-7	G3ナコルル 定価1200円 送料:A 通販番号: G3-1	G3舞 定価1200円 送料:A 通販番号: G3-2	G3春麗 定価1200円 送料:A 通販番号: G3-3	G3ジャンヌ 定価1200円 送料:A 通販番号: G3-4	G3リョウコ 定価1200円 送料:A 通販番号: G3-5	サムライ霸王丸 定価1200円 送料:A 通販番号: SS-37	サムライ半蔵 定価1200円 送料:A 通販番号: SS-38	サムライガルドード 定価1200円 送料:A 通販番号: SS-39	サムライナコルル 定価1200円 送料:A 通販番号: SS-40
--------------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--	---------------------------------------	--	---



サムライ右京 定価1200円 送料:A 通販番号: SS-41	サムライシャロット 定価1200円 送料:A 通販番号: SS-42	しょう子 定価1200円 送料:A 通販番号: ST-1	未来 定価1200円 送料:A 通販番号: ST-2	香澄 定価1200円 送料:A 通販番号: ST-3	愛菜 定価1200円 送料:A 通販番号: ST-4	悠 定価1200円 送料:A 通販番号: ST-5	香織 定価1200円 送料:A 通販番号: ST-6	晶 定価1200円 送料:A 通販番号: ST-7	綾 定価1200円 送料:A 通販番号: ST-8	みづき 定価1200円 送料:A 通販番号: ST-9
---------------------------------------	--	------------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------



らぶりいす 定価1200円 送料:A 通販番号: ST-10	織倉舞 定価1300円 送料:A 通販番号: GS-1	大張狼娘2 定価1300円 送料:A 通販番号: GS-3	織倉ジャンヌ 定価1300円 送料:A 通販番号: GA-1	織倉WH娘 定価1300円 送料:A 通販番号: GA-2	桜瀬コリ 定価1300円 送料:A 通販番号: GS-10	桜瀬キング 定価1300円 送料:A 通販番号: GS-11	狼娘SPテリー 定価1200円 送料:A 通販番号: SS-55	狼娘SPアンディ 定価1200円 送料:A 通販番号: SS-56	狼娘SP東 定価1200円 送料:A 通販番号: SS-57	狼娘伝説スペシャル 定価1200円 送料:A 通販番号: SS-58
--------------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------	--	---	--------------------------------------	--

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- 読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ご入金後から商品のお届けまで20~30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。
- 返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- 価格はすべて税込みです。
- ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料	
A 何個でも	100円
B 2個まで	100円
C 3個以上	400円
D 3個まで	200円
E 4個以上	400円
F 何個でも	500円
G 1個なら	200円
H 2個以上	400円
送料: 単品発送 800円 (サービス無料)	

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料が一番高い送料を送ってください。(単品発送の商品は別扱いになります)

例: 都築ナコルルテレカ1枚 100円
 龍虎2おとめ~サボスター1組(単品発送品) 800円
 ナコルル人形3体(単品販売品) 500円
 種バレロボ2冊 400円

以上の商品を、一括注文された場合の送料は1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通信のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



毒鎧戦闘員の叫び



ウィース。俺がワキゲルゲだ。配送作業には細心の注意を払っているけど、どうしても商品が壊れてしまう場合があります。その時はすみやかにこちらの方に送り返してください。すみやかにちゃんとした商品を送っちゃいますので。

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社

お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326 (月~金:AM10:00~PM5:00)

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
 ※送料については通信販売欄をご参照下さい。

通 信 欄						
商品番号	商 品 名	数	商品番号	商 品 名	数	
			合計金額			円

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵 政 省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

通常払込料金
加入者負担

払込票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

* 口座番号	東京	5	9	8	4	2	0	金額										
	* 加入者名 株式会社 新声社 読者サービス部								料	払込み	特	殊						
* 郵便番号 (お忘れなく)	(おなまえ)(フリガナを必ずおつけください。)								備									
									考									
* 住所氏名	(おところ)(フリガナ)								受	付局日附印								

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。(郵政省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

* 口座番号	東京	5	9	8	4	2	0	金額										
	* 加入者名 株式会社 新声社 読者サービス部								料	払込み	特	殊						
* 郵便番号 (お忘れなく)	(おなまえ)(フリガナを必ずおつけください。)								備									
									考									
* 住所氏名	(おところ)(フリガナ)								受	付局日附印								



メルト。(トキナガ) 杯くこみ見せ出来ません

今年最後の思い出はケ屋で♡

4周年記念の次は年末大セール! またまたびっくりのOFFプライスだよ

12月下旬期 イベントのフェアのお知らせ
 いよいよ94年もあと少し! 年末年始のスケジュールはもういっぱいかな? そんな君もそうでない君も、ケ屋のフェアは要CHECK!

23日、年忘れSPECIAL大セール
 またまたどどんっとセールスなので、日頃、ちよっと手の出せないあの商品もぐんと値下げしちゃうので期待して待ってね♡

15日~22日 ネットOCDフェア
 関連商品を3000円以上お買い上げでスピードくじが引けちゃうぞ。気合を入れて挑むのだ。あと驚くほどGな商品が君を待っている! (ホントだよ)

26日、コミケ落選サークル歳末救済同人誌フェアスタンプサービス!
 対象外となっている

天下二ゲームの店まるげやのお知らせです

屋瓦板

コミュニケーションノートから勝手に抜粋しています



11/27 幕2全国大会ケ屋出張! 先行発売幕2ムックはあっという間に完売! クララフィギュアも大好評でした!!

同人誌も期間中はお買い上げ1000円でスタンプ1個をプレゼント!
 同人誌コーナーもちよっと広げて待っています♡

12月下旬新刊情報

20日 餓狼伝説2
 真サムライ四コマ決定版
 豪血寺と四コマ決定版

お待たせの餓狼2(1巻も発売! 本屋さんケ屋でもOK!) <GG>
カレンダー発売中!
 真サムライカレンダー、ヴァンパイア、スパイX、リアル麻雀など好評発売中!

スタンプ一個のサービスも続行中。早く来ないとなくなっちゃうかも...

東京内神田秘境通信

ひっそりと静り返った休日の神田。普段は人のとだえることのないこの場所も、土日祝日になるとガラリと変わってしまう。しかし!!

世間の人々がのんびりと休日を楽しんでいるその時こそ、待ってましたとばかりに内神田を支配する謎の店がある!

それが、スーパーゲームズのための店(東京内神田店)!! ほんっっ効果音

去る11月24日には、めでたく四周年をむかえ、ますます好調、ますます元気!!

四周年記念にはどどんっと大セールをするなど、来られなかったキミを大いにやさしがせちゃうようなフェアがいっぱいだった。セールの初日には、店内はあふればかりの(あふれてたかも)人ごったがえし、「せまいながらも楽しい我が家」なんて冗談のつも言えない始末。

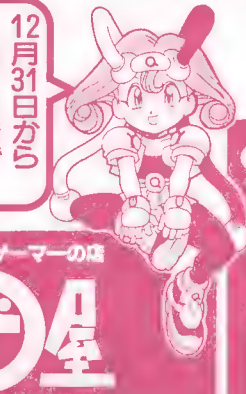
そのかっこない(いつだってそう感じるのだった) 熱意におされてさすがの店員も目を回していた

開催日	東京内神田店	大阪上六店
17日(土)	真侍魂ゲームスタンプ1枚抽選会 ライターに勝つてアキラを仲介する	ギャラジニアファイナル大会 はやくも登場! NINEW格闘ゲームの大会だよ。
18日(日)	真サムライコスプレゲーム大会 コスプレをしている人のみ、エントリーできます。コスプレは使用キャラ以外でもOK!	東京店と同時開催
23日(金)	XI MENゲーム大会 大人気のアメリカンゲームの屋上陸! ミコータン、パワワーを勝ちをつかめ。	東京店と同時開催
24日(土)	ヴァンパイアゲーム大会 イヴはの屋でヴァンパイア大会♡ 見事に勝利をつかんで大好きな女の子へクリスマスプレゼントだね♡	東京店と同時開催
25日(日)	真サムライ5人抜き決戦 今年最後のイベント、真サムライ5人抜き決戦! 若しくはもうエントリーしてきたかな?	東京店と同時開催
23日~25日	クリスマスケ屋キャッチャー大会 期間中、UFOキャッチャーの中にはステキなプレゼントがいっぱいだよ♡ ケ屋からのクリスマスプレゼント、この日のために腕をみがくのだっ!	東京店と同時開催



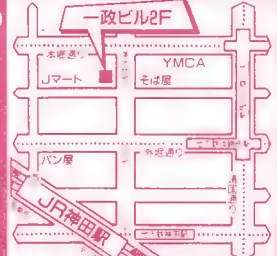
11/9大阪イチャントアー
 ル大会
 思ったよりも大失態! たかさ
 んの人が来てくれました!

ほごだっ!!
 うーむ、あなごれんっの屋お客様チーム!
 年が明ければ毎年恒例の福袋フェアが始まり、ケ屋は休むことを知らない! (って言うても営業は4日から) 期間は1/4まで。
 福袋の中は豪華な品々がばかり。なんと95年度版・"OFF'94"カレンダーも入る予定ということで、買い逃すと95年の福も逃げるぞっ!

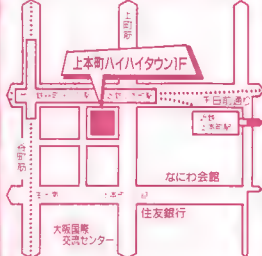


12月31日から
 1月4日まで
 はお休みです

●東京内神田店●
 TEL/FAX共用切り換え式
 03-3293-9325
 営業時間
 12:00~19:00
 第2月曜日定休日



●大阪上六店●
 TEL06(775)9348
 FAX06(775)9349
 営業時間
 11:00~19:00
 第2月曜日定休日
 〒545 大阪市天王寺区上本町6-3-31-118
 うえほんまちハイハイタウン1F





通信販売

TVゲーム安売王

クローバー

受付時間 朝10:00~夕方7:00(水曜定休日)

☎06-649-5060

■新作の予約キャンセルは発売日の5日前までにお願います。
■発送後のキャンセルは往復分送料をいただきます。
■18才未満の方は保護者の許可が必要です。

〒556大阪市浪速区日本橋5丁目11-5

セ
リ
ス
マ
ル
ス

スーパーストリートファイターII	¥4,980	12/16
かまいたちの夜	¥6,990	12/16
ただいま勇者募集中	¥6,430	12/16
大爆笑人生劇場大江戸日記	¥5,850	12/22
三国志IV	¥9,990	12/上旬

スーパーテトリス3	¥5,550
ロックマンX	¥6,460
蒼き伝説シュート	¥6,990
スーパーファイヤープロレスリングスペシャル	¥7,650
ドカボン3・2・1	¥6,330

ネオジオCD 限定200名様 大特価

新作予約

商 品 名	定価	割引	予約得価
12/16 海釣り名人スズキ編	¥9,800	30%	¥7,860
12/16 スーパーレックスルエンジェルズ	¥9,980	32%	¥6,786
12/16 ドラエモン3	¥9,500	32%	¥6,460
12/16 がんばれゴエモン3	¥9,800	32%	¥6,664
12/16 大具獣物語	¥10,900		TEL
12/22 ライズ オブ ザ ロボッツ	¥10,900	30%	¥7,630
12/23 JWP 女子 プロレスピュアレックス クイーンズ	¥9,800	32%	¥6,664
12/上旬 スーパーフィッシングビックファイト	¥9,800	32%	¥6,664
12/上旬 ミッキーの東京ディズニーランド	¥9,800	32%	¥6,664
12/中旬 美少女戦士セーラームンS	¥9,980	32%	¥6,786
12/下旬 サンスポフィッシング溪流王	¥9,980	32%	¥6,786
12/下旬 横山光輝 三国志盛戯「スゴロク英雄記」	¥9,800	32%	¥6,664
12/下旬 GOGO アックマン	¥9,000	32%	¥6,120
12/下旬 ザ グレイトバトルIV	¥9,600	32%	¥6,528
12/未定 高校サッカー全国制覇の夢	未定		TEL
12/未定 クラシック・ロードII	¥11,800	25%	¥8,850
12/未定 ウィーザードリィVI	¥12,800	32%	¥8,704
12/未定 花札王	¥8,980	31%	¥6,196
12/未定 元祖パチンコ王	¥9,980	31%	¥6,886
12/未定 パチスロ勝負師	¥9,980	31%	¥6,196
12/未定 フル パワー	¥11,000	32%	¥7,480
12/未定 機動武闘伝Gガンダム	¥9,800	30%	¥6,860
1/3 バックインタイム	¥7,900	30%	¥5,530
1/3 X-MEN	¥9,980	32%	¥6,786
1/未定 紺碧の艦隊	¥10,800	25%	¥8,100
1/未定 キャプテンコマンドー	¥9,800	30%	¥6,860
2/3 放課後 in Beppin 女学院	¥9,980	30%	¥6,986
2/3 提督の決断II	¥14,800	25%	¥11,100

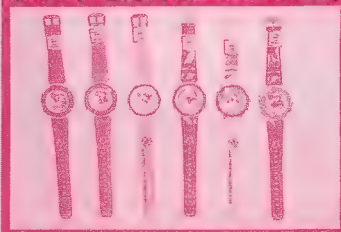
新品販売

商 品 名	新品販売価格
スーパーファミコン	
キョクランのクレイジーチェイス	¥5,580
パワーリーグ2	¥6,780
ファミリーサーキット	¥5,780
マザー2	¥5,980
ダウンザワールド	¥6,380
つり太郎	¥6,980
ドラゴンボールZIII	大 特 価
スラップスティック	¥6,900
アラジン	¥3,490
イルバニアン城	¥6,480
SANKTO Feve/11ファイバー	¥6,980
ノスフェラトウ	¥4,980
シヴィライゼーション	¥9,980
ヘラクレスの栄光IV	¥6,380
デザエモン	¥9,340
ファイヤーエンブレム	¥3,780
ドラゴンクエストI II	¥3,780
真麻雀	¥3,780
ロックマンX	¥4,980
ヒューマンランプリIII	¥6,980
スーパーラクビー	¥6,180
ライブアライブ	¥6,780
サムライスピリッツ	¥5,980
餓狼伝説スペシャル	¥3,980
スーパーブラックバス1	¥6,200
スーパーブラックバス2	¥6,890
UFO仮面ヤキソパン	¥3,580
フェーダ	¥6,580
横綱物語	¥6,860
かまいたちの夜	¥7,480
スーパー桃太郎電鉄III	¥6,980
大爆笑人生劇場〜大江戸日記〜	¥6,120
スーパードンキーコング	大 特 価
大具獣物語	大 特 価
競輪王	大 特 価
ミッキーとミニのマジカルアドベンチャー2	大 特 価
ディアボーイズ	¥6,480
卒業番外篇〜え麻雀しよ	¥6,380
マルチプレイヤーボール	¥5,780
スーパーループス	¥1,800
スーパー人生ゲーム	¥6,780
ハローバックマン	¥5,980
NEO-GEO CD Rom	
ザ キング オブ ファイターズ94	¥5,460
真サムライスピリッツ	大 特 価
餓狼伝説スペシャル	¥5,460
龍虎の拳2	¥5,460
サムライスピリッツ	¥5,460
ソニックウィングス2	¥4,760
得点王2	¥5,460
トップハンター	¥4,760
キング・オブ・ザ・モンスタース2	¥4,060
NEO-GEO Rom	
真サムライスピリッツ	¥23,840
スーパーファミコン 中古販売価格	
SDガンダムX	¥3,580
リーグエクサイトステージ94	¥4,580
スーパーロボット大戦EX	¥2,780
スーパーインディ・チャンプ	¥2,460
スーパーフォーメーションサッカーII	¥1,800
全日本プロレス	¥1,200
スーパーロイヤルブラッド	¥3,980
ダウタウン熱血〜すぼ〜る物語	¥2,160
ドラゴンボールZII	¥1,780
パチスロランド	¥3,980
ペルビーチの波瀾	¥6,300
ロマンシングサガ2	¥2,980
ドラゴンクエストI・II	¥3,250
実戦パチスロ必勝法	¥3,980
スーパーブラックバス2	¥5,980
一球入魂	¥5,980
スーパーテトリス2+ポンプリス	¥4,980
ファイナルファンタジー5	¥1,500
ファイナルファンタジー4	¥4,000
ファイナルファンタジー6	¥4,780
商 品 名 販売価格	
SUPER-CD Rom 2	
サークIII	¥4,500
ザデビスカップテニス	¥400
セクシーアイドル麻雀	¥2,800
卒業写真/美姫	¥4,980
誕生〜デビュー〜	¥4,350
YAWARA 2	¥4,350
プライII	¥600
ブラッド ギア	¥4,550
Hu CARD	
ストリートファイターIIダッシュ	¥760
スリッパファイターII	¥3,980
3DO	
小松みゆき	¥3,600
西尾悦子フィンガー	¥3,600
吉岡真由美	¥3,500
野球拳	¥6,670
卒業 FINAL	¥6,860

ハード商品販売

商 品 名	新品販売価格
スーパーファミコン本体	¥13,800
中古販売価格	¥12,000
3DO本体	¥39,800
中古販売価格	¥32,000
ネオジオ	¥19,800
中古販売価格	¥11,000
ネオジオCD	大 特 価
中古販売価格	¥45,800
セガサターン	¥43,800
中古販売価格	¥42,800
プレイステーション	¥39,800
中古販売価格	¥36,800

新作商品お買い上げの方もしくは中古ソフト5点以上いただいたお客様に抽選でJリーグウォッチを10名様にプレゼント。



当選発表は各店の保護者までにお知らせいたします。

ファミコン・スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。販売価格は変更する場合があります。

異次元への扉

レゲーの魂

編集部のアサルト('88ナムコ)はコンパネが固定されていないので酔っ払い運転状態。

担当: KAL



“ARTEMIS”

(大阪府 竹井床さん) ●ナムコの縦シュー「フェリオス」の真の主人公(笑)アルテミス。助けてえ!って泣いてばかりいました。年齢がバレたらって?

12月15日号のおおみどろくさんの投稿中の固定アクションですが、あった場所が江坂ネオジオランド1号店ならば、の限定付きで。レゲーじゃないですが、貴重品かもしれません。それも特別な意味で。

それはもしや幻の……

ンチャーがロケしていたころは通いましたねー。近しい。20歳になってからアクションの面白さを再認識しているような最近ですが、昔はあんまり関係なしに楽しんでたもんです。昔は肌にあわなかったパブルポブルも、今じゃあ(シンフォニーですが)腰据えてやりますもんねー。不思議なものです。食わず嫌いなもなくなりました。

(大阪府 CBB派 奈江吉君)

●どーなんでしょ?

実は私もネオジオランド1号店でパンパンバスターズを見たことはあるんですけど、ちょうど内容までは……

そういうえば、奈江吉君はブラストオフ('89年ナムコ)を探してそうです。確かに梅田4ビル地下キヤロットに入るかもれないけど、いつあるかわかんないもんね。

ちなみにブラストオフは、ストーリー的にボスコニアン(81年)の続編(?)にあたる縦スクロールシューティング。グラフィックがきれいである人を知る名曲ゲーなのだ。

教えてー探して!!

主人公は悟空、八戒、沙悟浄で、内容は、固定ステージで(どはいても上下左右)スクロールできて、いっぺんに敵が5人くらいでくるほど広いですけどね、でぐる敵を倒していき、ある程度倒すとボスがでできます。

確か、1面が馬(狼?)の顔した人間(?)で、2面の2刀流の女で、3面が画面の三分の2はある一かという阿修羅みたいな奴でした。記憶



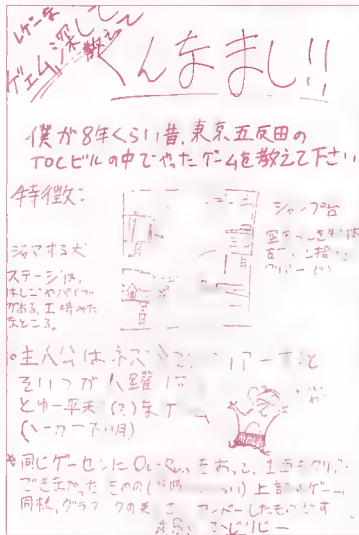
(千葉県 神宮亭彰五君) ●やっば沙悟浄でしょー。こんなふう文章ネタとマッチしたのがくるといいんだけど。実は絵達者では?

●88年、テクノスジャパンの「西遊降魔録」ですね。

ゲーム内容は元祖忍者くんを格闘アクションにしたような(といっても画面の構成だけね)もの。最近ではさすがに見なくなったタイプのゲー△だけど、若干イブやネオジオでているパルラクアクションものに近いイメージ、といえはわかりやすいかな? キヤラはみんな等身男んだけど、かなり怖い描写込み具合で、もっとも怖かったのは主人公1人(笑)。狂暴な顔の妖怪があっつりってな感じ。でも沙悟浄はスゲーカットコよかったなあ。

●ルール系

体力は4つ。敵の攻撃をくらうときはもちろん、上の段から下の段に落ちこちたとき(降りたときではない)にもダメージ。頭上に数字(今までのダメージ)が出る。ザコだけの面とボスもいる面が1セット。1セットごとに背景が変わる。緑色のザコを倒すとアイテムの「数字の玉」が出る。効果は3種。
「一」……トゲ付き鉄球が使える。
「二」……前後に弾をうてる。
「三」……自分のまわりに回転玉のバリアがつく。といったものです。よろし



(愛知県 ひじりじい君) ●こいつはまさに85年アタリのピーターパ前後の「サツク」アタリ(ニューシックス)「サイトロン」の広告に出てるよ。隠れた名作との声高し。

（東京都）大好きだった屋上のおじさんへ。三輪亮君●トーンなしでこのレベル。素晴らしい!! また表情がいいです。ちなみにトイポップ(66ナム)です。ね。固定画面のバスルアクションでした。



（埼玉県）せれなさん●ご希望とおり今月のラルフです。そうですね。忍者って超人的に強い部分とはかない部分とのギャップが悲しいほど好きですね。カムイ外伝読むしか。

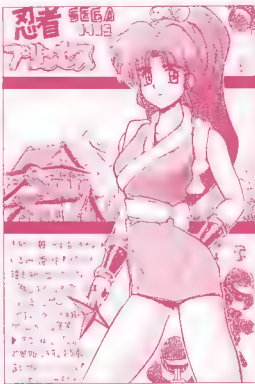


以前、ちよろっと八ガキのコメントに書いた「次は今月のラルフか?」というギャグ

担当者から

くお願いします。
PSこれ書いてるときに「レディバグ」と「ラリーX」を思い出しました(意味なし)。
●これは85年コナミの「少林寺への道」に違いないでしょう(協力いなりん)。
4方向レバー、キック、ジャンプのボタンで闘うアクションゲーム。写真ならザ・ベストゲームの185ページに載ってますよ。

（大阪府）MINOYA(冬コニは170色)君●ステージクリアごとに手裏剣を何発(何百発)投げたかとか表示されるもんだから、わざと木に向かって手裏剣連射したりとかして、消える密法とかあったよね。うーん、PT。



VG Mネタは、ちよいとした...に。ゴメン、待ってね。事情で残念なことに次号送り...そゆことで。ではでは。



（大阪府）NATOさん●食ってるのがラーメンってのがなんか最近感わいてきてゲー。ぬー、ラーメン食いたくなってきたぞ。



（大阪府）Dゆうれんさん●さっ、このごろの強さを考える。キソファイでは本気を出してないんじゃないかと思えて...

（滋賀県）梶本空也君●さて、今回のトリを飾るのはこいつだー横スクロールアクションで、ひっそりとファンがあちこちにいたりする怪しいゲーム。前は渋谷会館にあつたんだけどな。



基板格闘! 通販 & システム III!!

まずは在庫リストを見てね → とにかくお電話クダサイ → ご予約後は早くて確定銀行振込

★リスト請求の方法
●〒(80円切手同封)でもFAXでもけっこうです。どちらの場合も、お名前・ご住所・お話しのできるTEL番号を忘れずに。
●2回目からは定期的に郵送します。

★在庫の有無と価格を確認してください
★気に入ったら予約してください
お問い合せください

★基板の代金+送料をお振込ください
東海銀行 浄心支店 ▶ 普通 1088974
「システムスリー」まで電信で

●送料は地域によって異なるのでお尋ねください
●振込手数料はご負担ください
●全国どの銀行からでも振込できます
●振込確認次第すぐに基板を発送します

12/1 Open! 名古屋初のアーケード基板Pro Shop!
☆超OLD基板から最新作まで常時大量在庫。
その全てを見て触ってPLAYして購入していただけます。
☆18~29インチ各種筐体も展示販売中です。
☆コントロールBOXや各種部品類も揃っています。
☆あなたのお好きな基板をPLAYできるリクエストコーナー、基板の事なら何でもコミュニケーションできるNet Networkコーナー、その他様々なイベントも盛りだくさんです。

システム III 〒451 名古屋市中区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F
TEL FAX (052) 523-4432
10:00a.m.~20:00p.m. 年内は休まず営業します

きゅ〜

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのかわからない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル 株新声社ゲームスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人(つまり君)の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を
買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード(シール)を必ず同封してください。電話厳禁!



いよいよ年の締めくくりイベント、冬コミがせまってきました。準備会スタッフもサークルスタッフも、そして一般参加者も、健康とマナーに注意して、充実した年末を過ごせるよう努力しましょう。それから、20日までに届かなかったお手紙は、コミケ前には読めないのでもうしく〜。

投稿規定

★同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

- ①本のタイトル、判型、頁数
- ②発行者(団体)名と連絡先
- ③通販での値段(本の代金&送料)および送金方法
- ④何月号に掲載を希望するか(例)〇月〇日発売号まで(〇)
- ⑤通販を行う期間
- (例)売り切れまで(〇)
- ⑥本のセールスポイントなど

☆同人誌への簡単なメッセージ。☆伝言板にはサークル会員募集や、執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。表に何月号に号に掲載希望なのか、書いておいてください。☆伝言板も同人誌も、1月30日発売号締め切りは12月20日、2月15日発売号締め切りは1月5日必着です。どちらあてのものにも、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんが必ず書いておいてください。ない場合は書類不備で没になります。

JAMMING!

笹岡工房発行個人誌、A5判82頁オフ。
「まだダラ外伝本じゃなくてダライアス+ダラII本です」見せ方や、説明の仕方が不十分なので、分かりづらくなっているのが残念だが、66頁にわたるストーリーを、最後まで描き切っているのは立派で、愛情も伝わってくる。500円の無記名小為替+270円切手にて。

同人誌紹介

値段は送料込みです

JAMMING!

読者への簡単なメッセージ。☆伝言板にはサークル会員募集や、執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。表に何月号に号に掲載希望なのか、書いておいてください。☆伝言板も同人誌も、1月30日発売号締め切りは12月20日、2月15日発売号締め切りは1月5日必着です。どちらあてのものにも、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんが必ず書いておいてください。ない場合は書類不備で没になります。

世界電遊博覧会

世界電遊博覧会発行、A5判84頁オフ、表紙2色。
「参加サークルの情報誌としてもご利用頂ける、10月9日

火の用心

SMC発行個人誌、B5判20頁オフ、表紙2色。
「京サマと紅丸へのゆがんだ愛の結果です」

雷電軒発行

A5判36頁オフ、表紙カラー。
「とて紙お金のない大きな愛でつくりました♡」表紙のようなタッチのギャグより、8頭身の絵柄のほうが多い。ギャグネタも、本の作りとしても、一人よがり+内輪ウケに走りすぎているが、絵のレベルはそこそこ高い。400円の無記名小為替+190円切手にて。

アヅキ三昧

雷電軒発行、A5判36頁オフ、表紙カラー。
「とて紙お金のない大きな愛でつくりました♡」表紙のようなタッチのギャグより、8頭身の絵柄のほうが多い。ギャグネタも、本の作りとしても、一人よがり+内輪ウケに走りすぎているが、絵のレベルはそこそこ高い。400円の無記名小為替+190円切手にて。

アヅキ三昧

雷電軒発行、A5判36頁オフ、表紙カラー。
「とて紙お金のない大きな愛でつくりました♡」表紙のようなタッチのギャグより、8頭身の絵柄のほうが多い。ギャグネタも、本の作りとしても、一人よがり+内輪ウケに走りすぎているが、絵のレベルはそこそこ高い。400円の無記名小為替+190円切手にて。

に開かれたゲームONLY同人誌即売会のカタログです。通販系の情報をもっと充実させないと、通販カタログとしては辛いのが、サークル情報誌としての情報量が多い。300円の無記名小為替+270円切手にて。通販期間は95年1月15日まで(〒349-01 埼玉県蓮田市西城3-24-5中島方G係)

青葉マイナーズ

青葉マイナーズ発行個人誌、A4判28頁オフ。
「シャルファンが少しでも増

シャルロット天国!

武中4-10-12 高橋明)

NYANX2

府宮崎9-2 中川真由美)

石田おやぢ組

石田おやぢ組発行、A5判36頁オフ、表紙カラー。
「お笑い一筋のサムスピ個人誌です」

邪突隊

邪突隊発行、B5判44頁オフ。
「表紙はクララだけど、中はキースがメインです」

VS椎拳崇、VSキムのショートギャグと、すっかりオカマ扱いの紅丸&京のギャグなど。表紙の絵で選んでOK。200円の無記名小為替+190円切手にて。(〒509-02 岐阜県可児市土田 田原恵子方SMC係)

AQUATIC EMER

AQUATIC EMER発行、A5判28頁オフ、表紙2色。
「フェリシア、ガロン、オルバスという、かわったコンビの本です」

FLATNARROWS

フラチナローズ発行、B5判80頁オフ、表紙カラー。
「テリ受けのハードH本」

NYANX2

府宮崎9-2 中川真由美)

BODY HEAT SPECIAL

南町2-1-27 プラザ丸山302 赤木方)

いい汗がいたせつ!

磯子区森が丘1-16-11 花籠方 紫野龍)

えてくれる事を祈ってます」ガル♡シャル本。このカップリングに賛同する人は、買ってみたいよ。500円の無記名小為替で。(〒235 神奈川県横浜磯子区森が丘1-16-11 花籠方 紫野龍)

FLATNARROWS

フラチナローズ発行、B5判80頁オフ、表紙カラー。
「テリ受けのハードH本」

FLATNARROWS

フラチナローズ発行、B5判80頁オフ、表紙カラー。
「テリ受けのハードH本」

FLATNARROWS

フラチナローズ発行、B5判80頁オフ、表紙カラー。
「テリ受けのハードH本」

FLATNARROWS

フラチナローズ発行、B5判80頁オフ、表紙カラー。
「テリ受けのハードH本」

FLATNARROWS

フラチナローズ発行、B5判80頁オフ、表紙カラー。
「テリ受けのハードH本」

3000円の無記名小為替+190円切手にて。(〒487 愛知県春日井市高森台9-1 107-808 小境英倫子)

〇11/15号のTRAIL BLAZERの住所を東京都豊島区長崎5-22-6-2に、12/15号のKILLER DILLERの氏名を武村節子方に訂正させていただきます。

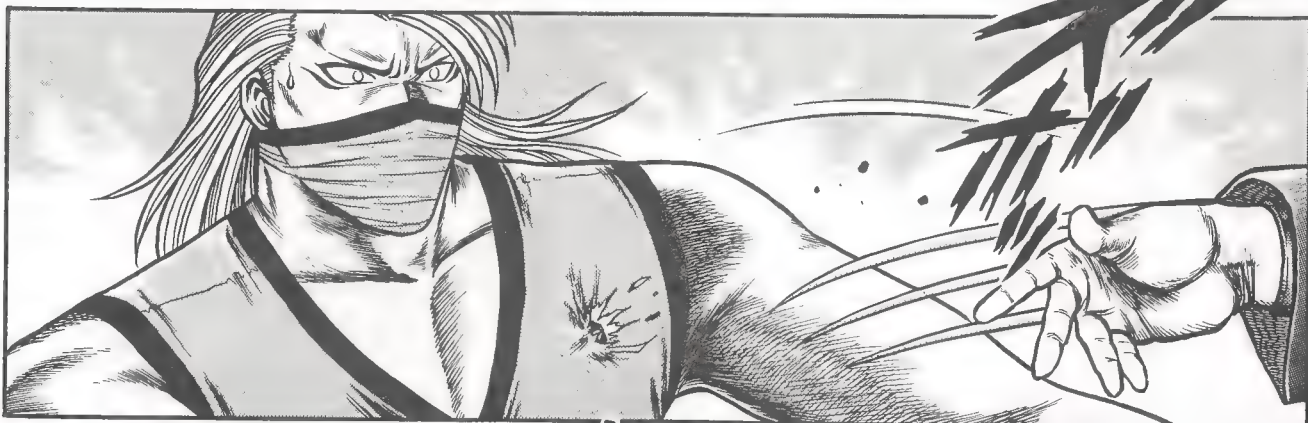
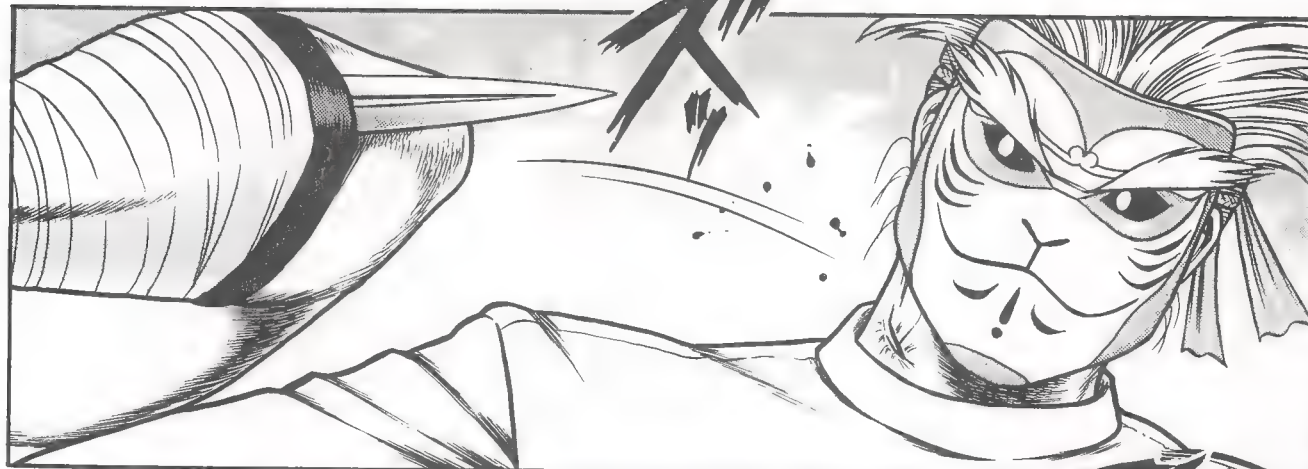
ギースの野望を...

...
拳こぶしで砕け!!!



FIGHT-9

作画:天獅子悦也
ストーリー協力:石井ぜんじ



痛みがない……!
急所をはずした
ようだな猿爺

なんの……
中国四千年の
奥深さは
いすれわかる

リー先生!

先生!

ちっ…またも
命拾いしたな
タクマ・サカザキ!



息子を止めた
後でゆっくり
片付けに来て
くれるわ!!

覚えて
おれ!



扁枯穴を
打ったのか…



うまい具合に
時限爆弾を
仕掛けました
わい



あれが
リョウ・サカザキの
役に立てばよいが…



パイロン!

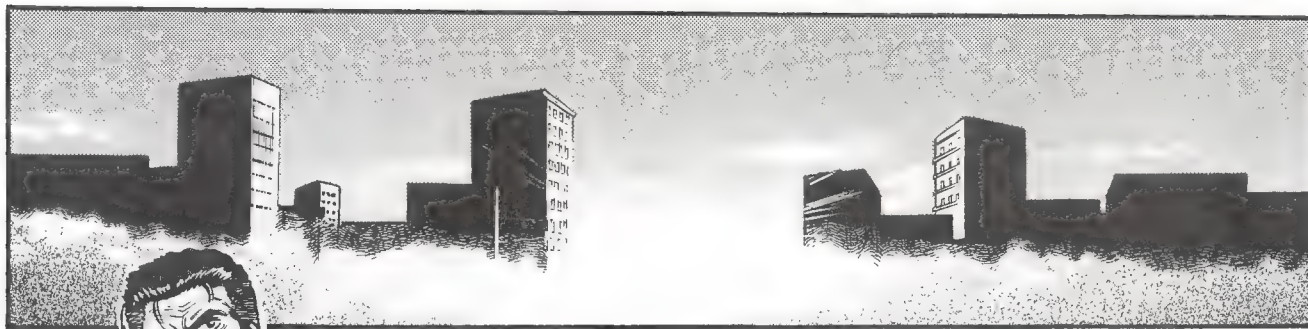
わしも歳
ですなあ

忍者の刃を
髪の毛一本の
幅で見切り
損ねましたわ



大好評の4コマシリーズに早くもあのゲームが登場!! う~~~~ん、ラブリー♡
『真サムライスピリッツ 4コマ決定版』 500円で12月20日発売!!

●キミはゲーセンでウワサのあの本を読んだか!?笑
雑誌保ブ『ワールドヒーローズ2』② 50円で絶賛発売中!!



さらばだ
ガクスウ
友情は
忘れない



サウスサウン
戦いの街へ
やはり戻る
のか…

これ以上
チャイナタウンに
滞在しては
迷惑になろう



死ぬなよ
サカザキ…

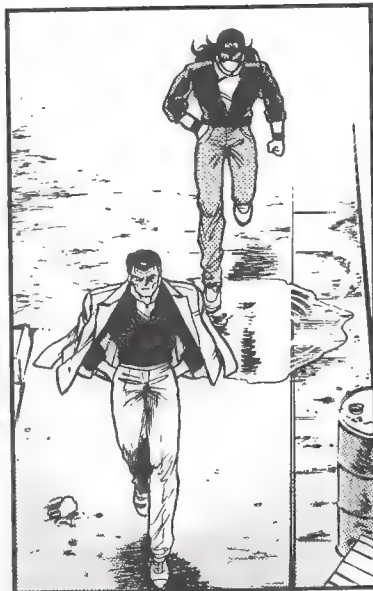


あの傷だ…
誰か送って
ゆけ…

ハッ



後ろを来る青年！
私のスキを狙って
いるのは どういう
ワケだ？



確めてみたい
だけだよ
鬼の格闘家
タクマ・サカザキが
正義の人かどうか



きさま…
中国人では
ないな？

中国拳法を
修業中の
アメリカ人だよ

もしあんたが
正義を持たん
格闘狂ならば
この場で打ち
倒してやろうと
思ってたな



正義だと？
なにが言いたい
青二才



キング・オブ・
ファイターズが
組織の主催だつて
ことさ！

はああ

残念ながら
チャイナタウンの
リー一族にすら
キング・オブ・ファイターズを
阻止する正義は
ないと見た！



それならば
オレ一人で
正義を貫く
しかない！

まずは
キング・オブ・
ファイターズに
参加している
極限流からだ！

すべては
かつてあなたが
組織の人間にまで
極限流のトレーニングを
しちまったことから
始まったんだ！

今では悪人どもまで
あなたの教えた
気力を使い
始めている！

極限流が
サウスタウンを
拳法の支配する
無法都市に
しつつあるんだ！

組織!?
組織が
格闘大会を!?

閃光拳!

なんと……！
今のは「気」を
使った技……！



組織は
銃規制法を
利用して
賭け格闘大会を
企画した！



さらに
武器密輸も
再開できて
二重の儲けだ！

極限流が
無関係だとは
言わさねえぜ



その銃規制法は
あんと出会った
組織のある男の計画で
作られたものだからだ

ふー！

なんだと？



ギース・ハワードと
いう男を
知っているか？

組織の中で
最も若く
最も実力のある男



あの時の
ヤンボーイ
若僧か……!



初手合わせで
霸王翔吼拳を
受け止めた
唯一の男……!

悪にも才能という
ものがあるなら
ヤツこそは
悪の天才だろう



犯罪さえ
ゲームのように
楽しむ男だ

Mr. B-I-Gのいない今
組織は急速に巨大化
している

賭博・麻薬・商売保護
武器密輸・盗品故置
売春統括・選挙妨害
贈賄・買収……!



立法・行政・裁判・警察など

あらゆる権力を支配できる

特別政令指定都市の

悪の帝国に成長したんだ……!

●超燃えの熱いリユウの表紙イラストが目印だ!!
『コミック ストII アンソロジー』 780円で絶賛発売中!!

極限流がB-I-Gを倒したおかげでギースがトップに立つチャンスができた



今また極限流を利用して大儲けっていうわけさ!

おのれ
あの若僧……!

極限流空手

いう修羅を

背負っている限り

闘いの宿命から

逃げられないの

極限流空手を二度と悪のために利用させたりはせんぞ……!



生涯最後の一撃は……
あの若僧の喉元に
くれてやるわ……!



よかった……
あんたはやはり
義の人だったな





『豪血寺一族2』4コマ決定版 500円で12月20日発売!!
多数のゲスト作家の競演(艶?)にクラクラ♡の一冊!?

今のところ 大会で
勝ち残っているのは
オレとおまえと…

ミツキー
キング
忍者の五人や

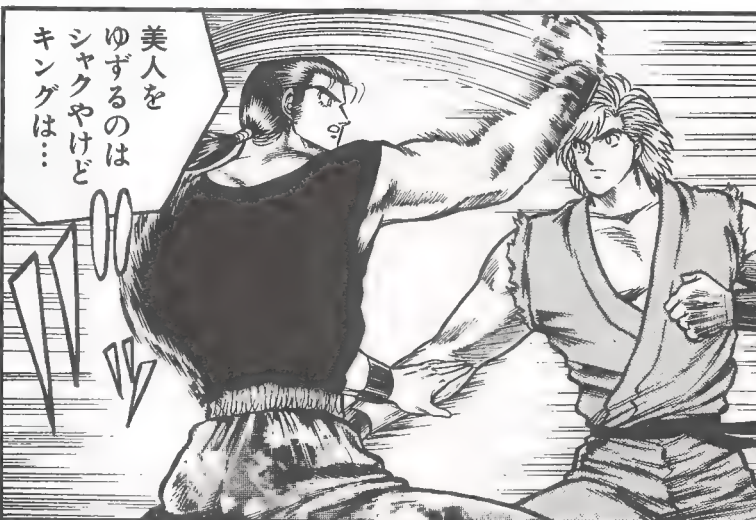


ミツキーとは
遺恨試合や



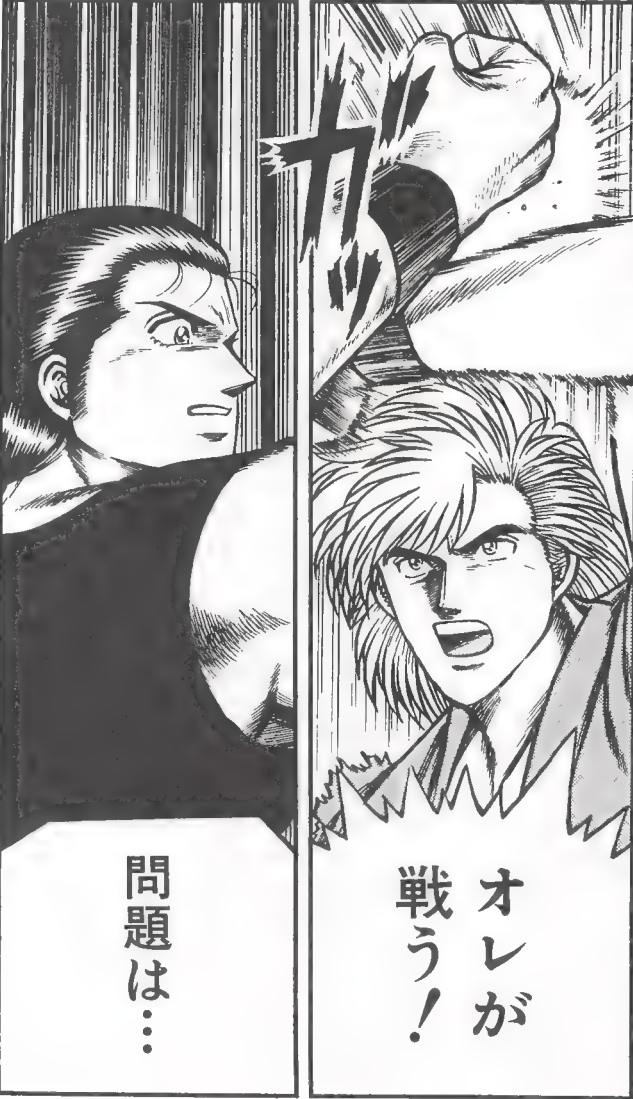
今度こそ
オレが
とつたるわ!

美人を
ゆずるのは
シヤクやけど
キングは…



オレが
戦う!

問題は…





あの
忍者やな

どっちが
戦うにしても
簡単なこっちゃ
ないで



わかってる
牧場での修業は
今日で切り上げた

ようやくと
大会に本腰を
入れる気にな
ったか



理由は…
わかってるな
ロバート?



当然や…
決勝でオレと
おまえの決着を
つけるためや!

●豪華ゲスト十蔵選された読者投稿!! ハツキリ言って売れ線!!!
「スーパーベストⅡ 4コマ決定版」500円で絶賛発売中!!!

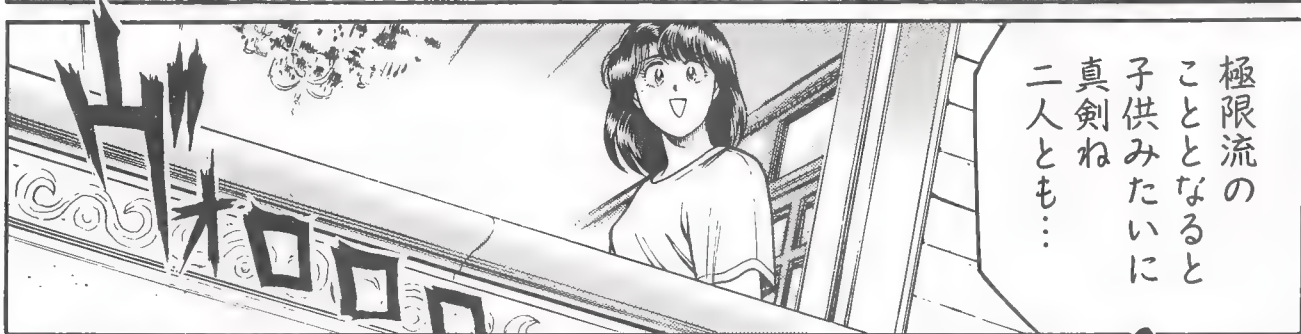
●「龍虎の拳」全252ページ、9800円で絶賛発売中!!
『龍虎乱舞』誕生の瞬間に立ち合え!!

オレと戦うまで
誰にも負けるなよ
ロバート

おまえこそや
リョウ!



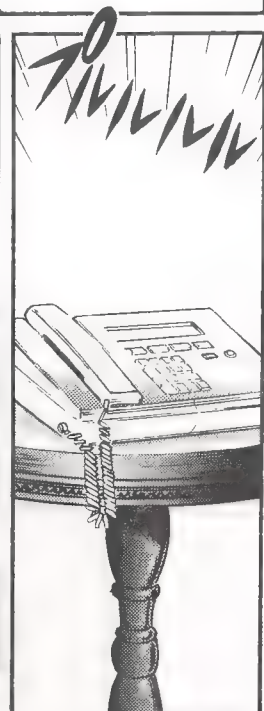
極限流の
こととなると
子供みたいに
真剣ね
二人とも…



タクマ・
サカザキ氏から
お電話です

お父さん!?

ユリか…



リョウとロバートに
伝えるのだ
キング・オブ・ファイターズは
ただの格闘大会ではない
油断するな、と

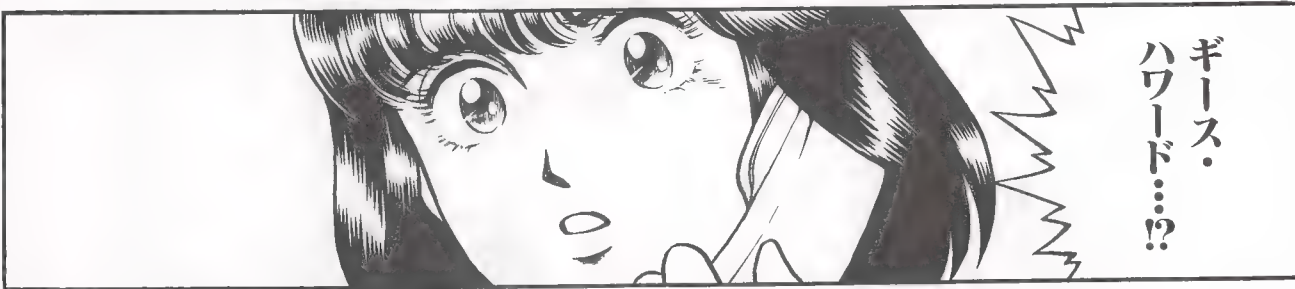


そして戦えば
心ず勝て!



優勝して
コミッションナーを
引っぱり出すのだ!
ギース・ハワードをな!

ギース・
ハワード...!?



ギース・ハワードは
極限流の敵だ!



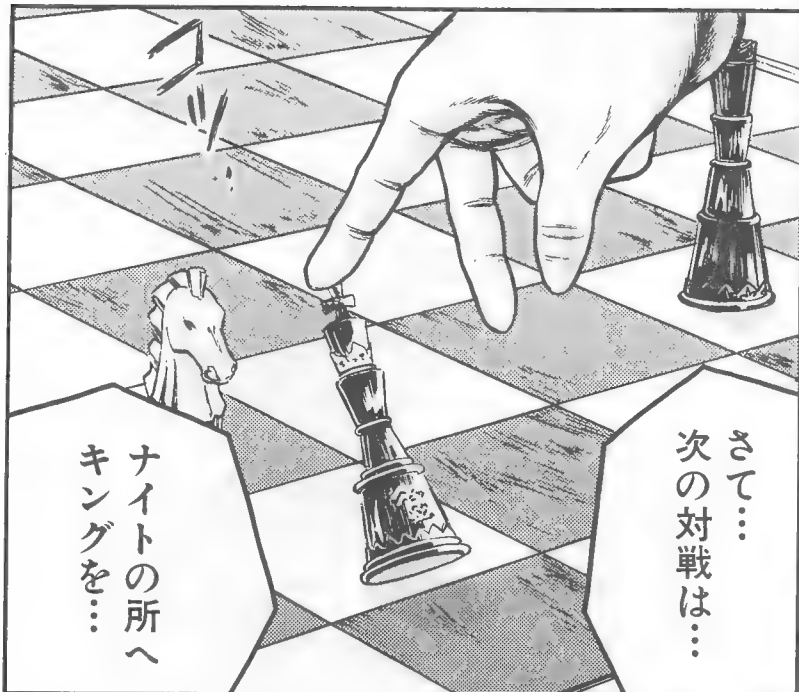
お父さん!?

お父さん
待って!



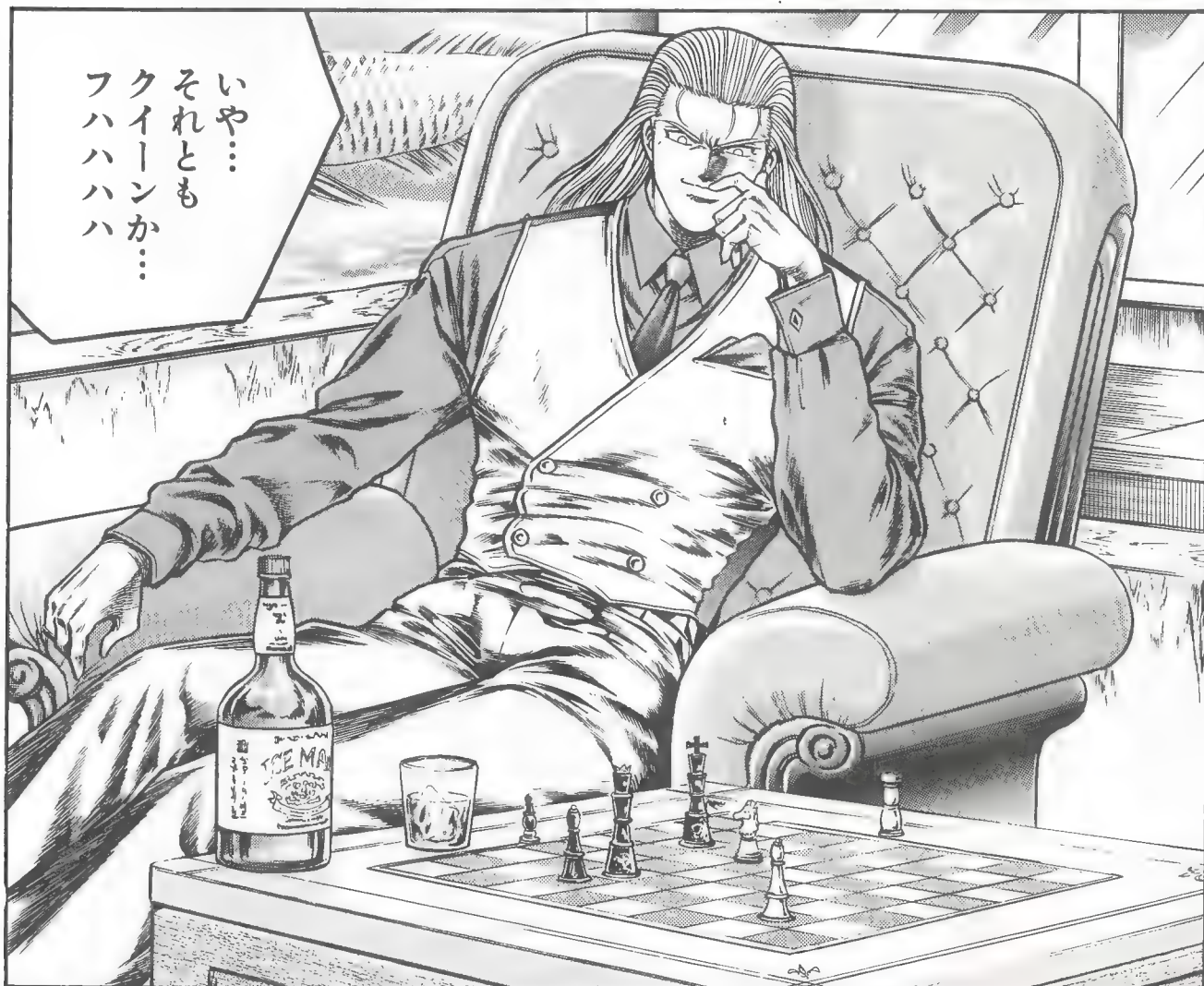
天獅子悦也&石井せんじ 違いの分かる両先生に励ましのあたよりを出そう!
〒101東京都千代田区内神田1-11-4 4F (株)新声社「龍虎の拳2」励あた係

次号、お互い負けられない宿命を背負った二人の対決必至!!



さて…
次の対戦は…

ナイトの所へ
キングを…



いや…
それとも
クイーンか…
フハハハハ

TO BE CONTINUED...

天使万歳

ふたたび

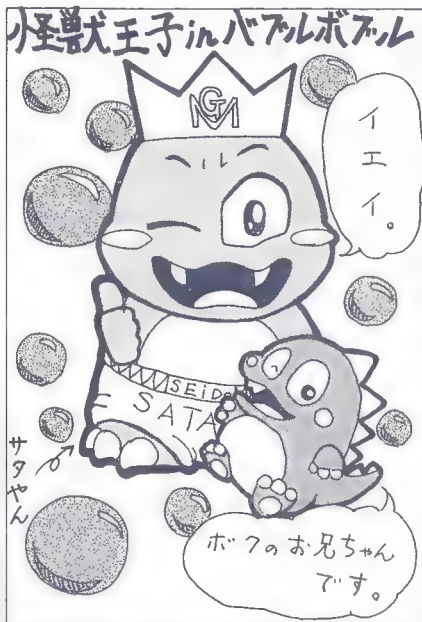
第20回

文・四コママンガ
佐竹雅昭

よい子のみんな、王子の日常に
関してあんなことやこんなこと、
いろいろと知りたいこともある
だろう。そんな気持ちをハガキ
に込めて、このコーナーまで送
ってくれたまえ!! よろしくな!

週刊少年 マガジンの 巻

マンガシリーズ第2弾は週
刊少年マガジン編だ。
最近のマガジンには勢いと
面白味がでてきた。アクシヨ



(愛知県 尾関秀善くん)



ンがあれば推理ものまである。
マガジンのいい所はその幅の
広さにあるのではないだろう
か。
アクシヨンは「コータロ
ーまかりとおる」「はじめの一
歩」を軸として「金田一少年
の大冒険」などの推理マンガ
や「将太の寿司」などのグル
メ系まである。
特に俺としては「金田一少
年」が大好きだ。俺の趣味と
して推理小説を読むことが含
まれている。小学校5年生の
頃に初めて読んだ活字系文庫
本が横溝正史の「悪魔が来り
て笛を吹く」なる作品だった。
それ以来、江戸川乱歩はも
ちろん、森村誠一、黒岩重吾
と続き、アガサ・クリステイ
の大ファンになっていた。

怪獣王子の部屋

さたけ まさあき 29歳 格闘家 計4個の世界
タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは
〒189新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2
F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

だから「金田一少年」のよ
うな謎解き物を見ると燃えて
くるのである。
このようなスタイルのマン
ガは読者も参加ができ、とて
も良いことだ。
今後、他誌もジャンルを問
わず読者参加形式を行うべき
である。
それにしても「コータロー
まかりとおる」は長い。いつ
まで学園生活が続くのか?っ
て感じ。ストーリーテンポは
良いのだが、もう少し強弱を
付けてもらいたいものだ。
「はじめの一步」は純情ボク
シングマンガで、マガジンの
大先輩である「明日のジョー」
と対照的な作品。
「明日のジョー」の主人公矢
吹文が持つ暗さと狂暴さは全
く持たず、ひたすら努力と前

向きの姿勢を崩さない幕之内
一歩君。
弱虫がいつの間にかチャン
ピオンになるのではなく、一
つ一つを必ずクリアして強者
になっていく物語を描いてい
る。この作品は自己主張がで
きない人たちに読んでもらい
たい。
しかし、「学校の怖い話」は
ウソ臭い。
ナメクジおばさんやらアン
クル・ジョーなんて本当にい
るのかよ。初めの頃は少し信
じてしまったけど、あくまで
もウワサだろう。
とにかく、マガジンの幅は
広くなってきた。別にマガジ
ンを持ち上げるつもりはない
が、今後のマンガ界に喝を入
れる気持ちで突っ走ってもら
いたい。

知恵袋ポエム

愛のポエム
「耳障り」
ムッチーがムッチーの叫びを
買った
近藤君ありがとっ
さようならだけを胸に残して
竹森一座は今日も行く
by コンタ佐竹

本格的基板屋

Funtom

初心者から業者迄
まずはご来店を!!

今月の超特価基板

USネイビー ¥28,000
 天地を喰らうII ¥25,000
 ヴァンパイア ¥85,000
 戦国エース ¥30,000
 対戦ぱずるだま ¥95,000

ナックルヘッズ ¥25,000
 ストIIダッシュターボ ¥10,000
 エイリアンVSプレデター ¥75,000
 魔法大作戦 ¥30,000
 極上パロディウス! ¥90,000

NAMCO

ネビュラスレイ ¥30,000
 コズモギャングザバズル ¥5,000
 コズモギャングザビデオ ¥23,000
 ローリングサンダー2 ¥23,000
 マーベルランド ¥35,000
 ドラゴンセイバー ¥35,000
 オーダイン ¥40,000
 未来忍者 ¥38,000
 ワルキューレの伝説 ¥75,000
 スカイキッド ¥33,000
 スーパーワースタ'93激闘版 ¥15,000
 エクスパニア ¥10,000
 ティンクルビット ¥19,000
 クイズ島 ¥3,000

CAPCOM

アタックス ¥5,000
 1942 ¥8,000
 1943 ¥13,000
 ガンスモーク ¥18,000
 ザキングオブドラゴンズ ¥20,000
 クイズ殿様の野望、三国志 各¥2,000
 セクションZ ¥17,000
 戦場の狼 ¥8,000
 闘いの挽歌 ¥28,000
 トップシークレット ¥18,000
 ナイツオブザラウンド ¥20,000
 パース ¥25,000
 ブラックドラゴン ¥28,000
 ぶにっさいず ¥20,000

SEGA

アリババ ¥30,000
 オーライル ¥6,000
 クラックダウン ¥20,000
 コットン ¥18,000
 コラムス ¥15,000
 ザ・Jリーグ1994 ¥48,000
 獣王記 ¥9,000
 スペースポジション ¥18,000
 バンクパニック ¥8,000
 ぶよぶよ ¥30,000
 フロッガー ¥10,000
 ライオットシティー ¥7,000
 レッスルウォー ¥5,000
 ロボレス2001 ¥10,000

KONAMI

アステリクス ¥23,000
 強行突破 ¥8,000
 サンダークロス ¥20,000
 ストラテジーX ¥18,000
 XEXEX ¥28,000
 出たな!! ツインビー ¥15,000
 ジ・エンド ¥38,000
 バンクショット ¥6,000
 フラックアタック ¥10,000
 マーシャルチャンピオン ¥28,000
 メガゾーン ¥10,000
 ラビリンスランナー ¥20,000
 マンハッタン24分署 ¥5,000
 ローラーゲームズ ¥9,000

TAITO

火激 ¥3,000
 クレヨンしんちゃん ¥3,000
 クレヨンしんちゃん2 ¥6,000
 サイレントドラゴン ¥15,000
 ジャングルキング(US) ¥28,000
 スペースインベーダーDX ¥68,000
 トップランキングスター ¥13,000
 ミズバク大冒険 ¥23,000

IREM

R・TYPE LEO ¥15,000
 アンダーカバーコップス ¥35,000
 快傑やんちゃ丸 ¥4,000
 ガンホーキ ¥13,000
 ぐっすんおよよ ¥15,000
 ジオストーム ¥33,000
 スバルタンX ¥10,000
 スペランカー ¥15,000
 ムーンパトロール ¥30,000
 妖獣伝 ¥4,000

DATA EAST

アクトフェンサー ¥13,000
 コブラコマンド ¥8,000
 シークレットエーゼント ¥7,000
 ダーウィン4078 ¥25,000
 タンブルポップ ¥8,000
 エドワードランディ ¥58,000
 パッテンオハラのスチャラカ空中戦 ¥15,000
 ドラゴン忍者 ¥6,000
 ファイターズヒストリー ¥7,000

その他

大江戸ファイト ¥35,000
 古今東西干支物語 ¥18,000
 豪血寺一族 ¥18,000
 ツインイーグル ¥18,000
 ツインイーグルII ¥40,000
 テラクレスタ ¥10,000
 ななめでまじっく! ¥20,000
 ハチャメチャファイター ¥13,000

麻雀

スーパーリアル麻雀PIV ¥65,000
 トリプルウォーズ ¥10,000
 トリプルウォーズ2 ¥15,000
 所さんのまーまあ雀 ¥7,000
 プリンセスリーグ ¥13,000
 麻雀大予言 ¥3,000
 麻雀大壘界 ¥3,000
 麻雀放浪記 ¥2,000
 麻雀チャンネルズームイン ¥2,000
 麻雀殺人事件 ¥4,000

業務用MVSソフト

痛快GANGAN行進曲 ¥13,000
 ザ・キングオブファイターズ94 ¥25,000
 ソニックウイングス2 ¥15,000
 餓狼伝説スペシャル ¥3,000
 ワールドヒーローズ2JET ¥5,000
 ファイターズヒストリーダイナマイト ¥5,000
 ぐるりん ¥5,000
 サイバーリップ ¥4,000
 忍者コンバット ¥4,000

この他の基板も超特価放出中! 価格はすべて消費税抜きです。コントロールパネル・筐体等も超特価!

全国通信販売について

ご希望の基板について、まずお電話にてご確認ください。基板価格・在庫状況とも常に変動しております。

《お支払い方法》

①現金書留または ②銀行振込
 住友銀行御茶ノ水支店 普通預金口座番号713626

資料請求先

ハガキでお申し込みください

〒101

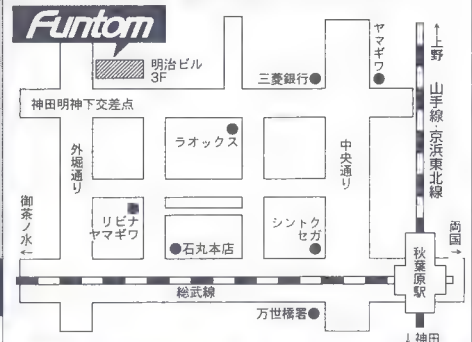
東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F
 有限会社ファントム『GM係』

ゲーム専科 ファントム

TEL.03-3257-1126

【取扱商品】

■新品・中古基板 ■各種筐体・モニター ■コントロールパネル
 ■ジャンク基板 ■アーケードヘッダー ■各種ゲーム用パーツ



JR秋葉原駅電気街口から徒歩5分
 【営業時間】AM10:30~PM7:00

ジャスト パラダイス!

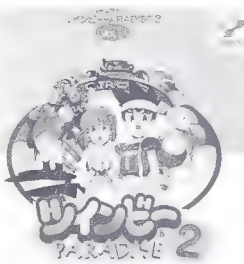


するする

11月19日、田淵健康を連れてスノーイン津田沼(人工スキー場)へ行った。淵健はまったくの初心者だったのでスクールへ入れようと思ったがスクール料金が意外に高いために断念。心の準備がないまま私が教えることに…。選ぶスキー場をちょっと間違えてしまったようだ。私自身も久々の雪上だったのでヒヤヒヤ状態だったし。以下略。

今月の新作情報

ツインビー PARADISE 2 Vol.1



1994年12月21日発売
キングレコード
CD:KICA-7648
価格: ¥2800 (税込み)

復活した文化放送ステレオドラマ「ツインビー-PARADISE」の「2」のVol.1がついに登場。今回収録されているのは、第1話から第4話まで。これにオープニングテーマ「僕らのステキ」 國府田マリ子さんと椎名へきるさんのデュエット曲である「二人のどんぶりアイランド」も収録されている。付録のブックレットには、特別企画ツイバラ版どんぶり島通信と、吉崎観音のコミックも載っているぞ!

しあわせの楽園 ウインビー



1994年12月21日発売
キングレコード
CD:KICA-7649
価格: ¥2800 (税込み)

ついに「ウインビー」が歌手デビューをしたぞ!ステレオドラマ「ツイバラ」でもうご存じのウインビーことパステルが、ファンの熱い声援に応え、ソロでアルバムを出すのだ。多くのファンに温められてきた「ウインビー」国民的アイドル化計画実行委員会」の目標がとうとう達成されたのです。全部で7タイトルが収録されていて、そのうち5曲がウインビーの歌だ。古川氏の作曲のものもあるぞ!

リッジレーサー



1994年12月16日発売
ビクターエンタテインメント
VHS:VIVL-137
価格: ¥4900 (税込み)

ついにあのリッジレーサーのビデオが発売される!あのきれいな映像が家で見られるのだ!そのBGMも完全収録している。

TOP10 11/1~11/15の屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
CDトップ10	1位	-	429	真サムライスピリッツ	PCCB-164	1500円
	2位	1	121	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	PCCB-162	1500円
	3位	2	49	ヴァンパイア	SRCL-2969	2000円
	4位	4	43	リッジレーサー2	VIOL-5031	1500円
	5位	-	20	CDドラマ ときめきメモリアルパート2	KICA-7646	2800円
	6位	3	18	痛快ガンガン行進曲	PCCB-163	1500円
	7位	5	12	スナッチャー	KICA-7645	2800円
	7位	7	12	スーパーマッスルボマー	SRCL-2919	2000円
	7位	-	12	魔法大作戦	GCD-3	1800円
	7位	-	12	アタック オブ ザ ソルギア	VIOL-15035	1500円
ビデオトップ10	1位	1	222	ヴァンパイア	GV-12	6800円
	2位	3	95	スーパーストリートファイターⅡX	GV-9	7000円
	3位	6	40	ネオジオギャルズグラフィティ	PCVP-11504	4800円
	4位	2	32	極上パロディウス	GV-11	6000円
	5位	6	24	餓狼伝説スペシャル	GV-8	7000円
	6位	4	16	サムライスピリッツ	GV-4	7000円
	6位	-	16	スーパーストリートファイターⅡ	GV-7	6800円
	8位	4	8	デイトナUSA	TYVY-5002	4900円
8位	6	8	ワールドヒーローズ2JET	GV-10	6500円	
8位	6	8	龍虎の拳2	GV-6	6800円	

今号の総評

対戦格ゲーの強さが今号も目立つようだ。

その中で注目したいのは、ビデオ編のS・S・I・Xだろう。今年の作品としては古いものだが、これだけ支持されているところを見ると、完成度の高いものだったことを再認識させられる。

その上にいるヴァンパイアは、ちよっと受け入れ方が違うが、同じことが言える。今後の作品でどう動くか?

CD編

CDの最近の傾向として、ゲームの発売から早い時期に発売されることが多い。これは、人気の高いゲームほどその

の要求は多いようだ。今回のトップもそう。しかしBGMというよりは効果音的なもので、ちよっと不



真サムライスピリッツ

思議にもとれる。

2位以下で目につくものという、4位のリッジレーサー。とらドラライブもの一作に、6位のガンガンはよくがんばっているといっている。戦国エースがないと思えば、魔法大作戦が7位に復帰。そういえばレイフォースがない!でも戻ってくるはず!

ビデオ編

強いヴァンパイア。まだまだいけそう。S・S・I・Xも強い。いまだにやっている人がいるくらい。ドーンと落ちてしまった極バロ。仕方ないところか。それ以下は、最近の売れ筋といったところが真サムライの時代にサムライが6位に。間違っても買っている人はいないでしょうね。

近々、K.O.F.と真サムライのビデオが出るので、ちよっとこども大騒ぎになるかもね。



CD&ビデオトップ10

國府田マリ子の GAME MUSEUM

第15話「北極ドラゴンVSマリ子さんの巻」



次回感動の最終回!?



こんにちは、國府田マリ子です。早いもので、94年も残すところわずかとなりました。今年は沢山のひと色々な楽しい思い出が作れて、本当に楽しい一年でした。イベントでみんなと楽しい時を過ごしたり、ハガキを通じてお話ししたり…そして、みんなの応援のおかげで、ラジオのゲームミュージアムも一周年を迎えることができました。本当にみんなの温かい声援のおかげです。どうもありがとう♥

私は、いつも12月のこの時期になると、私が受験生だった時のことを思い出します。やらなきゃいけないのは分かっているのに、全然やる気がわいてこない…そう、私は何をやるのにも常に「自分のやる気」がわいてこないという困った娘だったのです(笑)。

勉強もしたり、自分の中のやる気が起らない限り、机に向かわなかったんですよ。

師走だ！年未だどマリ子さん

我慢して勉強するより、自分で自主的に「私は勉強したいから勉強するんだ！」って気持ちを持ってやったほうが断然効率が上がります。従って、私はいかにこの「やる気」を呼び起こすかが勝負でした。「やる気」さえ起ればこっちのもの、質問事項のまとめ、ノートの整理だって楽しいし、何より、これは自分の意志でやっているんだ」と思うと、凄く勉強がはかどりました。

目的を持って、自分の意志でやり遂げることは、すごく大事だと思うんです。今、大変な時期にあるみんなも、努力の先にある自分の目的を目指して、後悔のないように頑張ってくださいね！

佐…今回出番なかったね…。
ト…ええ…うう…。
佐…しかし、このままではず
まさんぞー次回こそはなあ！
ト…ああっ！もうページがない…。

元祖秋葉原の基板屋

がっつんと基板高価買取する店!!

コイツは便利なスグレモノ!!
RGB21ピン:3セクタ(接続ケーブル付)

これで機種ごとにいちいちRGBケーブルを差し換えることなくお手元で切り換えが出来ます。
¥5,000(税込)

パズル・クイズ基板大放し!! 1K=1,000円

魔Q大冒険……………2K	アテナのはてな…3K
スタックコラムス…8K	クイズココロジ…2K
ポトポト……………8K	クイズココロジ2…4K
プリメラ……………5K	クイズクレヨンしんちゃん…3K
ポイット……………8K	マジカルエラーを探せ…8K

バッ活高価買取!! 買取価格はTELにて

各種コントロールBOX、どこよりも超激安/気になるお買取はTELにて

パナカスタム パナツイン シグMAV3000&6000ターボ ベガ9000DX

通信販売も絶対好調!!
お電話にてご注文後、即発送。
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価買取

不要な基板・コントロールBOX等、高値にて買取・下取致します。地方の方もどんとTEL下さい!

営業時間

月~木	10:30~20:00
金・土	10:00~20:00
日・祝	10:00~19:30



ゲームフリークのおアシス
メッセ サンオー本店 ☎03-3255-3453
基板販売事業部 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 FAX: 03-3255-3455

インフォメーション

もうすぐ冬休みだね。寒い夜にはみんなも謎かけで遊んでみたらどう？ゲームストとかけまして、Googleをした人々とときます。そのころは、みんなスキーでしょう。なんて具合。やらねえか。

千葉県に新名所誕生！ 市川ガルボが

オープン！

千葉県市川市に、セガの大規模アミューズメントテーマパーク「市川ガルボ」がオープンしたぞ。

市川ガルボはセガが全国50カ所での展開を目指しているアミューズメントテーマパークのひとつ。2400台を収容する駐車場を完備した郊外型テーマパークだ。

施設内には、横浜ジョイポリスでおなじみの「VR-1」をはじめ、参加体験型アトラクションが多数設置されている。ファストフード、オリジナルグッズコーナーを含め、家族でも友達同士でも楽しめる施設になっているぞ。

そんな市川ガルボのなかでも、やっぱり僕たちが一番遊びたいのが「VR-1」。ヘッド・マウンティング・ディスプレイを装着、そこに映る360度の3D CG映像とそれに連動して動くモーションラ

セガ・アミューズメントテーマパーク「市川ガルボ」
所在地 千葉県市川市鬼高1-1-1 イースト館3F

TEL 0473(79)3995
営業時間 10:00~23:00
休館日 年中無休

JR総武線・都営地下鉄新宿線本八幡駅
JR総武線下総中山駅 両駅から徒歩10分
京成線鬼越駅から徒歩5分
車の場合は、京葉道路市川ランプより約2分



仮想現実したい「VR-1」

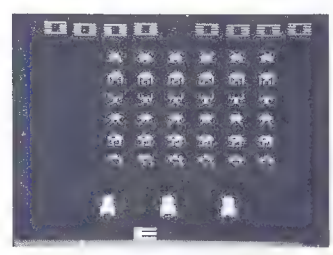
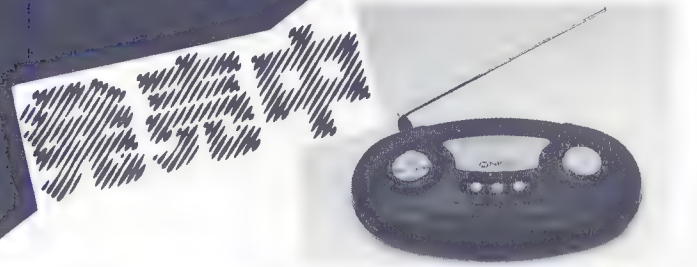
イドで、これぞバーチャルリアリティーって感じがな。ビーム砲をバリバリ撃ってキミも敵を倒せ！

ほかに、高成績者にはプレイ中の写真が入ったオリジナル新聞がプレゼントされる「ゴーストハンターズ」や、映像、サウンド、レーザー光線で演出する「占いの神殿(アストロノミコン)」などの最新アトラクションがキミを待つ。もちろんビデオゲームもね。

冬休みに友達とワイワイ楽しむにはピッタリインタラクティブ・エンターテインメント・市川ガルボへキミも急げ！



もっとスゴイ奴がやってきた リモコンハンディゲーム TV BOY



以前、本誌で紹介したりリモコンコントロールハンディゲーム機・メガゲームの第2弾が発売されたぞ。その名もTV BOYだ。

TV BOYはテレビに向かって操作するだけで26種類のレゲーが遊べてしまうというハード。別売りのジョイスティックを使えば対戦も楽しめるぞ。これ一台でいろんなゲームが遊べるんならオトクかも？誰でも楽しめる手軽なゲームばかりだね。

今年の冬はこたつに入ってから126種類のゲームすべてのクリアを狙うのもアリじゃないかな？

価格は1万2800円。今回は3名の読者にもプレゼント。1月15日必着でインフォメーション係宛に応募せよ！商品に関しては…ニックス03(3271)4574へ。

悩む前にここへコール！ NEO・GEOテレホンサービス開設

NEO・GEO・GEO・GEOが大好評のSNKがテレホンサービスを開始したぞ。

「NEO・GEOテレホンサービス」の設置場所は東京と大阪の2カ所。NEO・GEOのソフトやハードについての疑問、質問に答えてくれるといううれしいサービスなのだ。

受付時間は月曜日から金曜日の9時~12時と13時~18時。土曜日・日曜日や時間外にはNEO・GEOの最新情報などがテープで流されている。クリスマスやお正月にNEO・GEOハードを手に入れようなんて考えてるキミも、このお助けテレホンで充実のNEO・GEOライフが過ごせること請けあいだね！

NEO・GEOテレホンサービス

東京 03(5275)6200
大阪 06(339)0110

キミは恋人と？友達と？

ドクター・ジーカンズのクリスマスイベント



おしゃれなアミューズメントパーク、ドクター・ジーカンズがこのたびリニューアル。また、今月25日まではクリスマスイベントが連日行われるぞ。

渋谷の街にドクター・ジーカンズが誕生したのは90年のこと。カジノバーやレストランを併設したゲームスポットなんだけど、僕たちにはあのバトルテックのメッカとして知られてるよね。

そしてこの冬、ドクター・ジーカンズが生まれて9年半。11月23日にリニューアルオープンが行われた。

外装のお色直しのほか、バトルテックセンターがパーチャルワールドというフロアに改装。これまでのロボットシミュレーション・バトルテックに加え、本誌でも紹介済みの新作ソフト・レッドフラネットが楽しめるぞ。

レッドフラネットは火星の運河を舞台に繰り広げられる激烈レース。最高8人までの同時プレイができるから、友達との協力プレイもOKだ。プレイは10分間。初心者はルーキーチケット(5回・2000円)がお得だぞ。

ほかにモーションシミュレーター・ベンチャーにミュージシャン・ピーター・ガブリエルのミュージックビデオをもとにした「マインド・ブレインダー」を搭載。ピーター

・ガブリエル扮する蛙と一緒におとぎの国の美女を助ける物語を楽しむことができる。また対人型レーザーシューティング・キューザーはアリーナ(戦場)内のレイアウトを一新。今までキューザーで遊んだことのある人も新たな戦略で再び挑めるぞ。

さらに現在、ドクター・ジーカンズでは今月25日までの期間、「スマイル アット クリスマス」と題し、各種イベントを開催している。

23日(金)には映画「未来は今」ベストカップル試写会とゲーム大会、試写会はその応募制だが、当日にも若干入場できるぞ。

24日(土)、25日(日)には食べ放題シユラスコレストラン・パンタナールにてラテン音楽のライブを。24日はフランス・シルバユニットが、25日にはピラニアズが出演するぞ。

ほかに人間ビゴ大会(24日)、クリスマスツリープレゼント(25日)を開催。25日までは連日、愛のサイクルラリー、キューザー・スカットとさわやかキャンペーン、宝探し・フルーコインを探せ! ギャモン3・日替わりポイントキャンペーンなどが行われている。

お楽しみ山盛りのドクター・ジーカンズ。キミは友達と行く?恋人と行く?

書泉ブックタワー秋葉原に!! ゲームストアへ

急げ

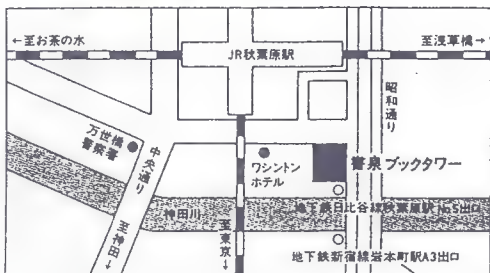
日本が世界に誇るエレクトロニクスな街・秋葉原。派手なネオンとトランジスタに僕らの胸が熱くなつちやうんだよね。そんな秋葉原に書泉ブックタワーという大型書店が誕生してたなんて、キミ知ってた?

書泉ブックタワーは8階建てのビルがまるごと売り場になっているかなり大きな書店さん。文庫や雑誌などを置く1階から品揃えはさすがの大型書店で感じ。また、ブックタワーの中でも、僕らがやっぱり入りびたっていたのが、先ごろ売り場として増設された、7階と8階のふたつのフロアだろう。

めとする趣味のフロア。ゲーム関連の雑誌、書籍だけでも相当数が取り揃えられてるんだな。また8階はコミック・同人誌・アニメ関係書籍などを扱っている

そんなうれしい本屋さんで現在、なんと、ゲームストアックナンバーフェアを開催しているぞ。もちろん、読者のみんなにもおなじみのゲームストグッズ、テレカなんかもここへ来れば揃うのだ。期間は1月7日まで。

お年玉をたっぷりもらったからゲーセン行く前にまずここでしょ。ゲームストア関連の雑誌・書籍を買ってお店の外に出れば、そこは秋葉原準備オクケー!というわけです。



10年間の総集編 アマチュア映画 の祭典開催

アマチュア映像の祭典「ゴールデンエクストラBOX'95版」が今月25日(日)と来年1月7日(土)の2日にわたって開催されるぞ。一挙80本を15時間かけて上映してしまうのだ。

今月25日に行われる第1部と第2部は東京・豊島区立南大塚ホールで、1月7日の第

3部は東京・セシオン杉並ホールで。前売りはチケットぴあで発売中だぞ。第1部と第2部が900円、第3部が2000円とお得だ(当日料金は第1部・第2部が1000円、第3部は2200円)。

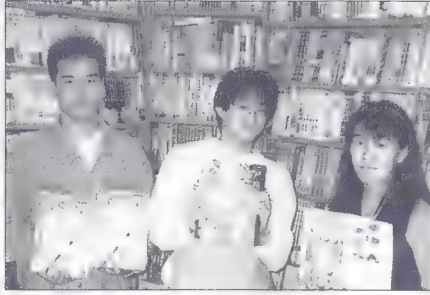
かわいい問い合わせについては044(799)1397・実行委員会へプリーズ。

すばらしい本屋さん96軒

大阪市浪速区

わんだーらんど
なんば店

すばらしい本屋さんの①なんば店です。西日本究極のゲームマニア地帯。日本橋に昨年8月オープン以来、絶好調。目は冴え、体温は上昇し、絶わすれなくて足も軽くなってしまおうお客さんが続出。至近距離にゲーセンは勿論、ソフト販売店は星の数ほど。一日中ゲームにひたれる楽園の下真ん中。ゲームのみならず、小説もマンガもほかの本屋とはひと味違う。CDや同人誌も豊富。なんば駅から徒歩2分。ああ書き足りない!!



どうしてそこまで?!

「すばらしい本屋さん」
になりたいたい書店様へ

ゲームストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当 営業部 加藤剛
TEL 03(5560-5560)

ゲームストバックナンバー常備店

すばらしい本屋さんリスト

- 075-255-0654 ●ミナル書房 大阪府大阪市此花区春日日出花2-7-18
 - 06-461-2321 ●ブックストアトリ大阪店 大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-51 アポビル2F
 - 06-633-2634 ●謎々堂書店コミックランドアメリカ村 大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30 ブルータスビル4F、5F
 - 06-211-1284 ●謎々堂VERSION99 大阪府大阪市東区東野田町2-1-38 京都モール4F
 - 06-353-4011 ●わんだーらんどなんば店 大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
 - 06-636-3313 ●高松書店七道店 大阪府堺市鉄砲町23
 - 0722-29-3398 ●高松書店昭和通り店 大阪府堺市昭和通3-4-6
 - 0722-45-4182 ●BOOKS-TORL 大阪府堺市中之島東2-1-18
 - 0722-24-4184 ●ブックス放田 大阪府吹田市寿町1-1-5
 - 06-381-5935 ●旭書房 奈良県奈良市富雄元町2-2-1
 - 0742-43-8512 ●ブックラネット 柏原店 兵庫県水上郡柏原町南多田シゲミ141
 - 0785-72-2782 ●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店 兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1215 センタープラザ西館2F
 - 078-392-0293
- ### 中国・四国地方
- セントーク展文館 広島県福山市三之丸町30-1
 - 0849-23-9434 ●コスモ書店 岡山県岡山市駅元町22-10
 - 086-256-7891 ●ミネルバ書店平井店 岡山県岡山市倉田625-2
 - 086-276-8454 ●南海ブックス 徳島県徳島市寺島本町西1ポット街2F
 - 0886-53-5014 ●福田書店 高知県高知市塩屋崎町1-8-13
 - 0888-33-3666 ●ブックイン高知 高知県高知市旭駅前18
 - 0888-25-3525
- ### 九州地方
- 福家書店福岡店 福岡県福岡市中央区天神1-11-11 天神コアビル1F
 - 092-721-8267 ●北九州ソフト開発パーティ (ゲームセンター) 福岡県行橋市中央2-25緒方ビル2F
 - 093-436-2779 ●ナガリ書店 福岡県北九州市小倉北区泉町3-11-10
 - 093-521-1044 ●アミュージックUMADEN 熊本県熊本市宝園町1-1
 - 096-343-8111 ●福家書店佐世保店 長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
 - 0956-25-3040

- MaCプラザ新潟書房 新潟県三条市荒町2-22-29
 - 0256-35-6561 ●TSUTAYA五智店 新潟県上越市五智園分字中野2443
 - 0255-44-7660
- ### 東海地方
- エイチ・ピー 静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
 - 053-454-7898 ●明屋書店浜松幸店 静岡県浜松市幸1-4-18
 - 053-473-2232 ●ゲームインプリンス (ゲームセンター) 静岡県清水市天神町1-2-6
 - 0543-64-9012 ●三洋堂本店 愛知県名古屋市中区栄区栄人町7-7
 - 052-832-8202 ●三洋堂バンコン上 前津店 愛知県名古屋市中区大須3-10-16
 - 052-251-8334 ●池下三洋堂 愛知県名古屋千種区地下1-11-17
 - 052-762-2345 ●正文館ターミナル店 愛知県名古屋千種区内山3-25-6
 - 052-732-3601 ●白樹書房 愛知県名古屋市中区東区藤ヶ丘164
 - 052-771-5208 ●ヴィレッジ・ヴァンガード 愛知県名古屋市中区植田1-515
 - 052-805-2535 ●積文館書店 愛知県豊橋市広小路1-6
 - 0532-54-2345 ●WAVE豊橋向山店 愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
 - 0532-64-2345 ●イゲヤ文楽堂豊橋店 愛知県豊橋市佐藤町宇古佐96
 - 0532-63-5650 ●サンブック豊川店 愛知県豊橋市瀬崎町24
 - 0532-46-0822 ●ファミッパハウス 愛知県豊田市東栄見町地下149
 - 0565-48-5331 ●ファミッパハウス 渋谷店 愛知県豊田市渋谷町2-7-1
 - 0565-89-5667 ●ヴィレッジ・ヴァンガード 5号店 愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
 - 0565-52-1582 ●ブックイン園宮 愛知県稲沢市小池3-11-13
 - 0587-32-5165 ●ヴィレッジ・ヴァンガード 7号店 愛知県愛知郡長久手町山越312
 - 0561-69-9921 ●ファミッパハウス三好店 愛知県西尾市三好町三好大学三好字油田51-1
 - 05613-4-0133 ●長谷川堂書店 三重県名張市百合が丘東1-162
 - 0595-84-4720
- ### 近畿地方
- 京都府京都市中京区河原町四条上ル
 - 075-221-0290 ●謎々堂コミックランドKYOTO 京都府京都市中京区河原町三条上ル
 - 京都朝日会館2F
 - 075-221-0348 ●ブックストア談京都店 京都市下京区四条通柳馬場東入
 - エイシビル1階

- 東京都品川区大崎3-6-17
 - 03-3492-5160 ●明屋書店五反田東口店 東京都品川区東五反田2-3-5
 - 03-3447-5254 ●まんがの森渋谷店 東京都渋谷区宇田川町12-10
 - 03-5489-0257 ●三省堂コミックステーション渋谷 東京都渋谷区渋谷2-21-12東急文化会館6F
 - 03-3406-9319 ●まんが王下北沢店 東京都世田谷区北沢2-30-13
 - 03-3481-8432 ●まんがの森池袋店 東京都豊島区東池袋1-26-1 タクトビル1F
 - 03-5396-1245 ●まんがの森上野店 東京都台東区上野6-16-16上野新高ビル1F
 - 03-3833-3411 ●田原書店 東京都田原市本町4-2-11 エンジョイライフオリエス2F
 - 0424-66-0361 ●宮庭書店田原店 東京都田原市西原町3-3-12
 - 0424-61-4060 ●福家書店町田店 東京都町田市原町田6-13-20
 - 0427-25-2132 ●まんがの森町田店 東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル1F
 - 0427-25-6651 ●まんが王八王子店 東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
 - 0426-45-9121 ●まんがの森吉祥寺店 東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2 吉祥寺MFビル1F
 - 0422-45-5431 ●藍文堂書店 東京都目黒区幡豆3-3-19
 - 03-3712-4049 ●ブックスサキ 東京都江戸川区中葛西3-14-10
 - 03-3687-5022 ●杉山書店 神奈川県横浜須賀野大滝町1-27
 - 0468-22-2224 ●湘南台ブックセンターライオンズ 神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
 - 0466-46-0740 ●扉屋書店 神奈川県藤沢市藤沢561
 - 0466-25-6316 ●井上書房 神奈川県藤沢市川名2-1-2
 - 0466-26-2401 ●内田屋書房東海大学前駅店 神奈川県藤沢市北矢名40小田急マルシェ内
 - 0463-78-5521 ●アニメイト大宮 埼玉県大宮市桜木町1-13-6 109ビル1F
 - 048-646-0320 ●ソフマップ大宮店 埼玉県大宮市桜木町2-1アルシェ1F
 - 048-648-2011 ●まんがの森川越店 埼玉県川越市藤田町8-3フルヤ川越ビル2F
 - 0492-24-6701 ●コミックメイ川越店 埼玉県川越市藤田町9-3K SQUARE 3F
 - 0492-26-8317 ●マイタウン栄瑞堂 埼玉県東松山市沢口町15-1
 - 0493-23-6611
- ### 北陸地方

- ### 北海道地方
- 旭川富貴堂本店 北海道旭川市3条通8丁目右2
 - 0166-26-6100
- ### 東北地方
- 鳳凰閣仙台書店 宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
 - 022-261-2461 ●BOOK SHOP ますや 岩手県久慈市中町2-5 ダイエー内
 - 0194-53-0908 ●ブックスコナ 秋田県秋田市桜1-12-8
 - 0188-33-3105 ●麗王書店米沢店 山形県米沢市中央1-9-20米沢ポロ口内
 - 0236-22-0900
- ### 関東地方
- 好文章夢夢コミュニティメント 栃木県真岡市台町4165-2
 - 0285-22-2061 ●A TO Z 栃木県小山市小山469-1
 - 0285-28-3511 ●アルファショップ 群馬県太田市石原473-1
 - 0276-46-8836 ●ブックスナカザト 茨城県結城市南町553
 - 0296-33-9220 ●コミックトレイン 千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21 ポップスクエアにしちば1F
 - 043-255-6281 ●ブックプラザみしま 千葉県習志野市久保1-20-24塚本ビル1F
 - 0474-93-4939 ●文教堂書店市原店 千葉県市原市東五所6-12
 - 0436-43-0979 ●書泉ブックマート 東京都千代田区神田神保町1-21-6
 - 03-3294-0011 ●三省堂書店本店 東京都千代田区神田神保町1-1
 - 03-3233-3312 ●明正堂秋葉原店 東京都千代田区外神田1-17-15 秋葉原デパート3F
 - 03-3257-0758 ●ソフマップ13号店 東京都千代田区外神田1-11-9
 - 03-3253-4720 ●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館 東京都千代田区外神田1-8-8 1F
 - 03-3251-3100 ●書泉ブックタワー 東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
 - 03-5296-0051 ●アニメック 東京都新宿区新宿2-1-1 ラポートビル2F
 - 03-3354-2261 ●紀伊屋書店新宿本店ゲーム本の店 東京都新宿区新宿3-17-7紀伊屋ビル1F
 - 03-3354-0131 ●まんがの森新宿店 東京都新宿区新宿3-35-1
 - 03-3341-0921 ●まんがの森高田馬場店 東京都新宿区高田馬場1-33-6
 - 03-3209-0932 ●博文堂大井町店 東京都品川区東大井5-15-16 KHビル1F
 - 03-3458-1430 ●文星堂駅前店

ビデオ用注文書
貴店印

鉄狼伝説2 価格 6,000円	本
ワールドヒーローズ2 価格 6,000円	本
サムライスピリッツ 価格 7,000円	本
鉄狼伝説2 最強バトル 価格 6,000円	本
鉄狼伝説2 バンヤル 価格 7,000円	本
スーパーヒーローバトルII 価格 6,800円	本
龍虎の拳2 価格 6,800円	本
スーパーヒーローバトルII 価格 7,000円	本
ワールドヒーローズ2 JET 価格 6,500円	本
極上パロディウス 価格 6,000円	本
ザンノパイア 価格 6,800円	本
ザキリオナフアターズII 価格 6,500円	本
	本
	本
	本
お名前	本
お電話	
条件	買切
年	月
日	
株式会社	新声社

コミック注文書

貴店 TEL () FAX ()	
申込数	冊
お名前	
お電話	
鉄狼伝説 画:LEO ADVER 定価980円 発行:書籍部	冊
ワンダーカバコーツアス① 定価980円 古楽美一	冊
ワールドヒーローズ2① 定価980円 ながとくはこ	冊
ダークエッジ 定価980円 ながとくはこ	冊
アキラリウム 定価980円 須藤真澄	冊
出たなツインビー① 定価980円 吉崎観音	冊
なちゅらるアニア 定価980円 斎藤みゆき	冊
豪血寺一族① 定価980円 貴城博	冊
龍虎の拳 画:天守将也 定価980円 赤:石井たけ	冊
SSテイガ 定価980円 柳葉和彦	冊
コトブキ 定価980円 水上広樹	冊
魔法大作戦 定価850円 電撃兵	冊
究極戦隊タンダーン 定価850円 伊藤一	冊
キヤノンコマンダー 定価850円 戸藤ことか	冊
戦国エース 定価850円 かははあたる	冊
ワールドヒーロー 定価850円 堤君保子	冊
鉄狼伝説2① 定価850円 MONDOO	冊
月	日
株式会社	新声社

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
ゲームスト編集部 行
(1月15日号)

(ふりがな) お名前	年齢 () 歳
	性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ()	
※都道府県	
①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年 ⑤社会人 ⑥その他 ()	
ご希望の賞品名 とその番号	
ゲームストは、どこでお買いになりましたか? ①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他 ※	

※の部分は○でお囲みください

カレンダー注文書

貴店 TEL () FAX ()
ゲームストカレンダー'95
合計部数 部
お名前
お電話
スーパーリアル麻雀 A2判 7枚綴り 価格1,800円
部
スーパーストリートファイターII X A2判 7枚綴り 価格1,500円
部
ヴァンパイア A2判 7枚綴り 価格1,500円
部
真サムライスピリッツ A2判 7枚綴り 価格1,500円
部
書店様へ：条件は全て買切です。
月 日
株式会社 新声社

キリトリ線

キリトリ線

皆さんお待ちかね！スーパーリアル麻雀PV増刊号のイラストを募集だ。かわいい3人のキャラその他のイラストを思うぞんぶんに描いていただきたい!!

締め切り 1月14日消印有効

●好きなキャラ、嫌いなキャラは誰ですか？

好	嫌
---	---

●気に入っている必殺技はどの技ですか？

--

●お好みのセリフは誰のどんな言葉ですか？

誰	言葉
---	----

●弟子入りしたいキャラとその理由を書いて。

誰	理由
---	----

●その他で、質問や言いたいことをどうぞ。

--

※イラストもまだまだ募集中だよ。

1月9日消印有効

ここに50円
切手をはっ
てください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル 3F

株式会社 新声社

真サムライスピリッツ

増刊係

ここに50円
切手をはっ
てください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル 3F

株式会社 新声社

スーパーリアル麻雀PV

増刊係

(ふりがな) お名前	年齢 () 歳 性別 (男・女)
ご住所 〒 □□□-□□ 電話 ()	
①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年 ⑤社会人 ⑥その他 ()	

(ふりがな) お名前	年齢 () 歳 性別 (男・女)
ご住所 〒 □□□-□□ 電話 ()	
①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年 ⑤社会人 ⑥その他 ()	

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!! バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲームストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんへ直接買いに行く、②近くの本屋さんへ注文書〔ついているハガキに欲しいNoを記入〕を持っていく、③東京、大阪の⑦屋に直接買いに行く〔場所はP117参照〕など数パターンある。全号収集した豪の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう!

- No.50 (90年10月号) 500円 ダークシール
- No.52 (90年12月号) 500円 AMショー'90
- No.53 (91年1月号) 500円 U.S.ネイビー
- No.54 (91年2月号) 500円 ゲームスト大賞
- No.55 (91年3月号) 500円 ドラゴンセイバー
- No.56 (91年4月号) 500円 ストリートファイターⅡ
- No.57 (91年5月号) 500円 AOUショー'91
(付録) ゲームCD&ビデオオールカタログつき
- No.64 (91年10月号) 1000円 増刊 ストⅡ
(付録) かきおろし巨大ポスターつき
- No.77 (92年9月号増刊) 1200円 増刊 ストⅡダッシュ
(付録) ストⅡダッシュポスターつき
- No.81 (92年11月号) 1200円 増刊 1991オールカブコン
(付録) かきおろし巨大ポスターつき
- No.84 (93年2月号) 500円 第6回ゲームスト大賞
(付録) CAPCOMポストカードブックつき
- No.87 (93年3月号増刊) 1200円 増刊 ギャルズアイランド2
(付録) 春麗 豪華ポスターつき
- No.90 (93年5月号) 530円 AOUショー'93
- No.91 (93年5月号増刊) 1200円 増刊 餓狼伝説2
(付録) 大塚正巳かきおろしポスターつき
- No.94 (93年7月号) 530円 ワールドヒーローズ2
- No.96 (93年8月号) 550円 ワールドヒーローズ2
(付録) 美樹本晴彦マクロスⅡ特大ポスターつき
- No.97 (93年9月号増刊) 580円 増刊 コミックゲームストVol.4
- No.99 (93年9月号) 1200円 ワールドヒーローズ2
(付録) 選べるマッドマン特大ポスターつき
- No.102 (93年11月号増刊) 1280円 増刊 サムライスピリッツ
- No.104 (93年12月号増刊) 980円 増刊 最新格闘ゲーム2
- No.105 (94年1月号) 550円 龍虎の拳2
- No.106 (94年1月号増刊) 1280円 増刊 餓狼伝説スペシャル
- No.107 (94年2月号) 550円 第7回ゲームスト大賞

- No.108 (94年2月号増刊) 1280円 増刊 スーパーストⅡ
(付録) スーパーストⅡ特大ポスターつき
- No.109 (94年3月号) 530円 龍虎の拳2
- No.111 (94年4月号) 550円 スーパーストⅡX
- No.112 (94年4月号増刊) 1280円 増刊 ギャルズアイランド3
(付録) ギャルズカレンダーつき
- No.113 (94年5月号) 550円 AOUショー'94
- No.114 (94年5月15日号) 500円 スーパーストⅡX
(付録) SNK特大ポスターつき
- No.116 (94年5月30日・6月15日合併号) 500円 極上パロディウス
- No.117 (94年5月30日号) 1280円 増刊 パーチャファイター
(付録) パーチャファイターフルモーションポスターつき
- No.118 (94年6月30日号) 500円 極上パロディウス
- No.119 (94年7月15日号) 550円 スーパーストⅡX大会
- No.120 (94年7月19日号) 1280円 増刊 スーパーストⅡX
(付録) スーパーストⅡXポスターつき
- No.121 (94年7月30日号) 550円 ヴァンパイア
- No.122 (94年8月15日号) 500円 ヴァンパイア
- No.123 (94年8月号増刊) 1280円 増刊 ワールドヒーローズ2JET
(付録) ワーヒー2JETポスターつき
- No.125 (94年9月号増刊) 1280円 増刊 極上パロディウス
(付録) こいつ&あいつペーパークラフトつき
- No.126 (94年9月30日号) 530円 真サムライスピリッツ
- No.127 (94年10月16日号) 550円 パーチャファイター2
(付録) 豪血寺一族2徹底ガイド
AM最強ゲームはどれた?!
- No.128 (94年10月30日号) 550円 グライアス外伝
- No.129 (94年10月30日号増刊) 1380円 ヴァンパイア
(付録) ヴァンパイア スペシャルポスター
- No.130 (94年11月15日号) 530円 X-MEN
- No.131 (94年11月30日号) 530円 X-MEN

- No.132 (94年12月15日号) 530円 真サムライスピリッツ
(付録) 霸王丸ポスター
- No.133 (94年12月15日増刊号) 680円 真侍魂魂羅絵巻 其の巻
- No.134 (94年12月30日号) 530円 パーチャファイター2

ゲームスト単行本

- ストⅡ 波動拳の謎 定価 980円
- 餓狼伝説の謎 定価 980円
- 侍魂の謎 定価 980円
- ワールドヒーローズの謎 定価 880円
- 龍虎の拳の謎(予定) 定価 880円

ゲームストムック

- Vol.1 サウンドコンプリート スーパー
ストリートファイターⅡX 定価 3500円
- Vol.2 ザ・キング・オブ・ファイターズ
'94 定価 1280円
- Vol.3 豪血寺一族2 (付録)アレンジバ
ージョンCD 定価 1680円

GMコミック&GMビデオ 既刊リスト

すばらしいビデオや、楽しいコミックスがほしい人は148・149ページ間のハガキ短冊に①希望タイトルの数量を記入(短冊に希望タイトルがない場合は、リストの中から選んで直接本屋さんへ注文してね)。②名前・電話番号・合計数を記入。③書店に短冊を持って行って注文する。以上で欲しいものがバッチリ手に入るぞ。また、ビデオに関しては読者サービス部の通販でも手に入るのので110ページを参照してくれ。

- 餓狼伝説 画・LEO ADVER 作・雲猪霞
・本誌に掲載された、あの餓狼伝説がコミックスになって帰ってきた。 980円
- アンダーバーカップス① 古葉美一
・珍客の絶えない安撫荘を舞台にUCOの面々が繰り広げる珍騒動。 980円
- ワールドヒーローズ① 雑君保
・ゲームスト読者の人気者、雑君先生の初期作品も収録。 980円
- ダークエッジ なかどくにひこ
・鋼鉄の都市に生きる者たちの熱き魂の鼓動が鳴り響くSFバトル。 980円
- アクアリウム 須藤真澄
・もっこちゃんとお魚たちのほのほの世界を堪能してください。 980円
- 出たな!! ツインビー! 吉崎綱音
・おなじみコナミのツインビーをテーマに侵略者からツインビー島を守る。 980円
- なちゅらるるアニメ 滝沢ひろゆき
・クスノキから現れた、精霊アニメと誠と仲間たちの物語。 980円
- 豪血寺一族Ⅰ 貴城 輝
・大山礼児と豪血寺一族が異形の軍団と果てしない戦いを繰り広げる。 980円
- 龍虎の拳 画・天獅子悦也 作・石井せんじ
・現在、好評連載中の龍虎の拳2の第一部にあたる

- 作品。 980円
- 餓狼伝説2・4コマ決定版
・テリ、アンディ、舞、餓狼2キャラたちが縦横無尽にボケまくる。 580円
- サムライスピリッツ・4コマ決定版
・ガルフードにパピの名コンビの活躍が光る。 580円
- 餓狼伝説スペシャル・4コマ決定版
・スペシャルになって帰ってきた餓狼4コマ。皆のボケぶりもグレードアップ。
- ワールドヒーローズ②・4コマ決定版
・フロクケンや、マッドマンら、異色キャラが瞬空を超えて大活躍。 580円
- ゲーバロ4コマグランプリ
・コミックゲームストの4コマグランプリがついにコミック化。 580円
- サムライスピリッツ・4コマ決定版 其ノ弐
・サムスピ4コマがさらに強烈になって帰ってきた。爆笑必至。 580円
- 龍虎の拳②・4コマ決定版
・龍虎フリークの技ならぬ芸の光る必見4コマ。中表紙・田島昭宇。 580円
- コットン 水上広樹
・少女魔法使いコットンが相棒のシルク、アクリルと共に大活躍。 980円
- SSディッカー 都築和彦

- ・死神こと墓掘りディッカーとユウコは花を育てるため旅をしていたが…。 980円
- スーパーリアル麻雀PIVアンソロジー
・3姉妹の繰り広げる、楽しくて、ちょっぴりHなオムニバスストーリー。 780円
- スーパーストⅡ4コマ決定版
・またも出たお馴染みの4コマ劇場。新キャラメンバーも大活躍。 580円
- 魔法大作戦 竜騎兵
・剣と魔法の世界を描かせたら一級品の竜騎兵が描くファンタジー。 850円
- 究極戦隊ダダダン 伊藤一平
・悪玉ハッピードロップスを打ち負かせ! 正義の3人組ダダダン。 850円
- ワールドヒーローズ② 雑君保
・雑君先生が描く雑君ワールド第2巻、特別書きおろし+20ページだ。
- 戦国エース かぢはあたる
・93年のゲームスト大賞ベストSTG賞を受賞した戦国エースをコミック化。
- ストⅡアンソロジー
・今度はアンソロジーとなって名作ストⅡが帰ってきた。

VIDEO

- ①餓狼伝説2 6000円
- ②ワールドヒーローズ2 6000円
- ③サムライスピリッツ 7000円
- ④餓狼伝説2 最強バトル 6000円
- ⑤餓狼伝説スペシャル 7000円
- ⑥スーパーストリートファイターⅡ 6800円
- ⑦龍虎の拳2 6800円
- ⑧スーパーストリートファイターⅡX 7000円
- ⑨ワールドヒーローズ2JET 6500円
- ⑩極上パロディウス 6000円
- ⑪ヴァンパイア 6800円
- ⑫ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 6500円

ゲームセンタードリーム ☆=1 (15)
宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 ☎(022)222-7104

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 疾風魔大作戦 (ミヤモト)	1,576,577	神田入	2回ALL 連なし
2 ダライアス外伝 (Vゾーン)	5,706,330	M屋	ALL 連なし
3 豪血寺一族2 (ランゴ)	2,181,200	WDK	お題まで
4 雷電DX (上級)	11,886,840	ヤキソパンDX	4 1 9面×
5 サキソクオブファイターズ'94	ALL		連なし TP
6 サムライスピリッツ (バルナック)	ALL		
7 ニューマンアスレチック	ALL		
8			
9			
10			

プレイランド エフワン ☆=4 (6)
宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビル1F ☎(022)261-5782

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ガンバード (アッシュ)	1,383,900	観望入	2 6面
2 ガンバード (緑)	1,474,300	お節屋	2-6ドラゴン
3 ガンバード (バルナック)	1,204,400	仙台強手-OFC-	2-5面
4 パワードキア (ランゴ)	2,710,200	仙台強手-OFC-	5面ボス
5 真サライスピリッツ (橘京)	164,300	MR	ALL選付
6 スーパーストライクファイターI-X	1,380,800	NAN	ALL選付
7 スーパーストライクファイターII	1,187,700	NAN	ALL選付
8 スーパーストライクファイターI-X (カトル)	1,260,200	仙台強手-OFC-	ALL選付
9 パワードキア (ウル)	1,011,477	仙台強手-OFC-	ALL
10 極上ハロディウス (ミカエル)	3,465,900	ELHU-YDL	ALL選付

プレイランドファンタジア&パレンシア ☆=0 (5)
秋田県本荘市市出町岩瀬下103ジョイフルシティ2F ☎(0184)24-5278

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ダライアス外伝 (Vゾーン連付)	10,851,850	IS, GALAXY	1コインALL
2 ダライアス外伝 (Xゾーン連付)	6,789,370	IS, GALAXY	1コインALL
3 ダライアス外伝 (Zゾーン連付)	6,466,310	IS, GALAXY	1コインALL
4 轟天の拳2 (1P)	332,183	ARA	1コインALL
5 龍虎の拳2 (如月)	1,444,760	CBX	1コインALL
6 ガンバード (ヤンニャン)	936,000	極悪店長	2-3
7 ガンバード (バルナック)	775,600	極悪店長	2-1
8 ガンバード (アッシュ)	748,500	極悪店長	2-1
9 スラムダンク (1P)	357	MIT	1コインALL
10 ソニックウィングス2 (F=15)	1,190,800	こっぱ隊長	2-4

JOYCOM'S ☆=9 (43)
福島県いわき市平字白銀町1-4 ☎(0246)23-2965

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ダライアス外伝 (Wゾーン)	11,007,740	真サム入荷されず!	ALL 2面以下
2 ダライアス外伝 (Zゾーン)	10,148,200	すくとVF2もー	ALL 3面
3 ダライアス外伝 (Wゾーン)	10,057,370	アンドレ小中!	ALL 3面
4 ダライアス外伝 (Zゾーン)	9,540,370	BAN-D	ALL 3面
5 ガンバード (ヤンニャン)	914,300	F	2-3 3面
6 豪血寺一族2 (孤空院金田朗)	2,375,700	F	ALL 3面
7 痛快ガンガン行進曲 (剛)	203,665	すでにロイヤルの常連	ALL 3面
8			
9			
10			

11月3日現在

めざせ ハイスコア!!

次号よりめざせハイスコアは月1回となります。そこで残る月1回(中旬発売号)では、集計をしないハイスコア2部リーグ(仮称)を新設。お店を募集いたします。

ハイテクセガ青森&新町 ☆=0 (3)
青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 クワイアス外伝	9,071,630	YOM氏	Zゾーン ALL
2 ダライアス外伝	11,216,380	仏語で10+10をジュ	S4-B3 C4
3 ダライアス外伝	10,291,790	仏語で10+10をジュ	S4-B5 -C5
4 ダライアス外伝	10,326,090	仏語で10+10をジュ	Wゾーン ALL
5 ダライアス外伝	7,632,720	ハビオン 響	S4 B4 -C5
6 スーパーストライクファイターI-X	1,752,600	ナデ・テ・ココ	Xゾーン ALL
7 スーパーストライクファイターII	1,620,200	たくまっすいペポデ	S3 B0 -C2
8 カイザーナクトル	1,356,200	ヒロヒカカールス 響	カイル ALL
9 ワンパンマン	1,037,000	ロータヒップ 響	瓜×3
10 パンクマン	22,807,190	ドリームジャンボ立石	カイル ALL

プレイシティキャロット八戸店 ☆=0 (5)
青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-8580

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 いまふよ通	220,366	毛尻雅希	STAGE12
2 リンジャーファイター2 (初級)	1,577,298	ERO	
3 サキソクオブファイターズ34 (日本)	330,200	穴ワメまる	ALL
4 サキソクオブファイターズ34 (アメリカ)	313,370	穴ワメ先生 920	ALL
5 サキソクオブファイターズ34 (イタリア)	315,780	穴ワメまる	ALL
6 サキソクオブファイターズ34 (メキシコ)	358,470	穴ワメまる	ALL
7 ワンパンマン (ガン)	735,900	穴ワメEROキチ	ALL
8			
9			
10			

ゲームコーナーロム ☆=2 (7)
宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)282-9065

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ガンバード (アッシュ)	170,200	観望	ALL 1面94万
2 ガンバード (ヤンニャン)	1,373,400	Y.S	2-6
3 クイズゴーストハンター	1,415,200	速	ALL 100%
4 極上ハロディウス (ミカエル)	2,733,700	モーターファン-PC	ALL
5 極上ハロディウス (ミカエル)	2,519,200	HGD	ALL
6 スーパーストライクファイターII (ケン)	2,407,200	PUYO	ALL
7 スーパーストライクファイターI-X (ケン)	1,097,900	PUYO	ALL
8 スーパーストライクファイターII (ケン)	2,351,800	PUVC	ALL
9			
10			

ゲームプラザヴィクトリア ☆=3 (23)
北海道札幌市南区澄川4条3-3-6 ☎(011)813-6025

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 真サムライスピリッツ (和伸)	164,140	NABE-PI	ALL
2 スーパーマッスルボマー (アッシュ)	13,964,800	2回勝マリア 安々木	ALL
3 スーパーマッスルボマー (ロイハ)	13,832,900	カニのじ	ALL
4 スーパーマッスルボマー (トニー)	13,799,100	(EDO) 7面E.T.モンス トク	ALL
5 雷電DX (上級)	6,212,860	DNQ	2-7 2P
6 極上ハロディウス (ミカエル)	3,847,200	KRL-ハイケン	SPまで
7 サキソクオブファイターズ34 (イキ)	267,260	おやかた 国 田 入	ALL
8 スーパーストライクファイターI-X (カトル)	1,277,400	KARAGE 君	ALL
9 スーパーマッスルボマー (ハカ)	5,237,500	(EDO) 本田部屋鏡方	ALL
10 ヴァンパイア (モナガ)	947,100	TTC	ALL

NTK 2店集計 ☆=0 (17)
北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 真サムライスピリッツ (ズーガ)	159,010	TIS	ALL
2 真サムライスピリッツ (アッシュ)	146,360	TIS	ALL
3 真サムライスピリッツ (カトル)	233,700	速人	最後まで
4 真サムライスピリッツ (千面狂死郎)	125,200	うっし	8人目
5 真サムライスピリッツ (カルジード)	173,400	大龍 啓	ALL
6 真サムライスピリッツ (チャムナム)	130,000	大龍 啓	ALL
7 ダライアス外伝	6,667,890	イヌ	Zゾーン ALL
8 ダライアス外伝	8,546,550	おじさんYAS	Zゾーン ALL
9 ダライアス外伝	8,851,630	おじさんYAS	Yゾーン ALL
10 ダライアス外伝	9,188,270	おじさんYAS	Vゾーン ALL

プレイシティ24 ☆=6 (20)
北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23-5089

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーストライクファイターII (ケン)	3,066,200	高田亮一 O	ALL 38R
2 スーパーストライクファイターI-X (ウェロ)	2,272,600	組合体あと10万?	7-4-2面×2
3 真サムライスピリッツ (牙神幻十郎)	1,274,490	AGO	ALL 37R
4 疾風魔大作戦 (牙神幻十郎)	1,173,306	KDO	ALL 1面
5 ダライアス外伝 (Vゾーン)	10,170,160	NKII-根津京二	ALL 3面
6 ガンバード (緑)	741,000	KDO	2-1
7 スーパーストライクファイターI-X (ケン)	2,890,600	SHADOW	ALL 4R
8 スーパーストライクファイターII (T-ボード)	1,405,100	SWAT-AMP	ALL 2-4-0
9 パワードキア (フォード)	5面	ACQ-エイVSプレイ	ALL 10-3-2
10 ダライアス外伝 (Zゾーン)	9,198,720	BELDANDY	ALL 穴うめ

ハイスコア通信

お店から①

●プレイシティ24 北海道
K.O.F.94真侍魂の対戦は非常に盛り上がりつつありますが、ハイスコアの方は非常に盛り下がってしまいました。どうにかならないてしょうか。

●ハイテクセガ青森&新町(青森)
KANZUは悠久の旅に出ました。もう戻ってくることはないでしょう。彼の後を継ぐのは謎のゲームメーカー、シエガの後継者は誰のゲームズ。おしよは元気ハイベイ

●PLファンタジア&パレンシア(秋田)
今だに真侍魂が入っています。そのかわり大江戸ファイターが入荷。これがなぜか大人気。ヒィ。

●モンテカルロ(群馬)
真侍魂、ますむの予想通り好調な滑り出しています。(ただし前作よりはおとなしい気がしますが) 対戦も盛り上がりつつあるようではないですか。あとできれば、この超絶殺技を教えてください。といった電話による問い合わせはご遠慮ください。そういう情報は、当店に設置してあるコミュニケーションノートによく書いてあるので、そちらを利用するようにしてください。

●ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
バーチャファイター2、入荷予定です。プレイしにきてください。待っています。

●ゲームセンターヨコ北越谷店(埼玉)
「G.A.U.T.Y.」と師&AKA氏、達人王が千々丸、がんばってこられました。プレイした千々丸、私は不覚にも敵一撃一撃にハマってしまいました。(やっぱりオレです) 1億点+α出したいです。(オレレシカムリ、オレレだけ言えない)

●プレイシティキャロット東横店(東京)
オールドゲームイベントを行っています。ナムコだけではなく、他メーカーのオールドゲームも入荷します。ボースの大型スピードゲームのレイフォースも好評です。

●在原ゲームコーナー(東京)
アイロン夢空間のみならず、お世話になりました。

152ページへつづく
by VAP

君こそゲームメスト!

真サムライスピリッツ	☆ 277,620	YKP神-ZZか	タウンスポットプレザント (大阪)
パブルシンフォニー	スーパーモード ☆ 連13,210,640	スーパーDMG教ひげめじほ様ゾーン	ゲームコーナーフジ (東京)
	ノーマルモード ☆ 連11,471,430	AXIOM-RBN-せのん	レイシティNASA杉本町 (大阪)
パスワードギア	☆ 4,762,500	MIZ神-ZZのYKP会員2号	タウンスポットプレザント (大阪)
パワースパイクスII	☆ 49,320	G. M. C. ぼんだ	モンキーハウス本館 (福岡)
チェイスボンバー	3'11"47	CRT-乱丸	キャッスル&YOU? (東京)
クイズゴーストハンター	1,415,200	謎	ゲームコーナーロム (宮城)
ダライアス外伝	上Z(Z') ☆ 連12,174,790	GCE-よれよれへっくく等ダチは少なめ	ノベル&ビノズ下井草 (東京)
	W ☆ 連12,344,460	GGE-KFC-IML-YUU	
	X ☆ 連12,412,620	GGE-HFCは脱会-IML-YUU	
	Y ☆ 連12,762,040	フッピンプリンパワー使用GIML-YUU	
	下Z ☆ 連12,626,030	近江からの使者	アイリン夢空間 (岐阜)
	下V(V') ☆ 連11,847,340	K. N	タウンスポットプレザント (大阪)
ガンバード	アッシュ ☆ 連1,643,700	AXIOM-H. Y	レイシティNASA杉本町 (大阪)
	バルナス ☆ 連1,927,600		
	マリオン ☆ 1,765,100	T. AR	個人申請 ゲームプラザセントラル日誌 (神奈川)
	ヤンヤン ☆ 連1,959,800	DBL-らじあめち	個人申請 駿河台アリエス (東京)
	鉄 ☆ 連1,722,800	GGE-VXV	タイトーイン02スタジアム (大阪)
豪血寺一族2	陳念 ☆ 連必11,694,200	GOOD BYE在籍または当日まで新POW様	個人申請 ゲームステージ0.8 YDL 中延店 (東京)
	キース・ウェイン 連必5,476,800	SUNDOMEST. O	個人申請 トミーナムコ (群馬)
	アンジェラ・ベルテ 連必2,363,000		
	アニー・ハミルトン ☆ 6,857,200	D. WIN UTI (新人)	ゲームプラザ (熊本)
	花小路クララ ☆ 4,804,900	D. WIN ICE	
	ホワイト・バッファロー 連2,876,800	調教完了の現人鬼アニソン	サブカルチュア (福岡)
サハド 連必3,446,400	VAPのみCを追加? KTS-劇団プレア	ゲームスポットアテナ合同 (東京)	
お志摩 連必3,782,400	新団体か? KTS-狼少女		



今回のトップは真サムライスピリッツから。前作のサムライスピリッツの集計では、さまざまな話題を呼びましたが今回の続編は集計しませんが、今回のトップは真サムライスピリッツの集計では、さまざまな話題を呼びました。しかし、パブルシンフォニーはスコアは1位のみとなっており、それを越えていないスコアのときは、ラスボスを倒したあとの数秒間しか確認がと

れまのでご注意ください。SNKの機種は、ちよっとスコアの確認が難しいですね。出回りは良く、キャラ別にしやすいんですけど、とほほ……ちなみに、トップのスコアは使用キャラはアースクエイクです。次回からはキャラ別集計を開始します。どのあたりまで伸びるのでしょうか。

お次はパブルシンフォニーです。今回は前作と違って、1千万の桁まであるので熱い戦いが期待できそう。トコトコ煮詰まるまで稼いでほしいですね。初回ながら、スーパーモードとノーマルモードの2部門で集計を開始しています。連射別では分けませんが、スーパーモードのほうが高い

からというわけではないんですけど、ノーマルモードのほうが難しいようです。このあたりは前作と同じか? いずれにせよ、ルート選びやアイテムの出現をパターン化させることによって、まだまだ得点を底無しに伸びていく可能性を秘めていると言えるでしょう。

モンテカルロ ☆ = 3 (19)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23-2361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぶよぶよ通	244,845	ABN	ALL コミ
2	ガンバード (ヤンニヤン)	881,500	ABN	1coin2-2
3	ガンバード (マリオン)	753,900	ABN	1coin2-
4	痛快ガンガン行進曲 (キサラ)	130,685	ともちゃん	1cALL
5	豪血寺一族2 (キース・ウェイン)	4,554,800	SUNDOMEST	1cALL
6	極上パワースパイクス (こいつ)	2,600,900	S・S	ALL 2割付
7				
8				
9				
10				

レイシティキャロット二荒店 = 1 (14)

栃木県宇都宮市二荒町9-4 波田ビル1F ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ (牙神幻十郎)	138,510	遊辺幸一	1コインALL 必付 黒子ナン
2	真サムライスピリッツ (覇王丸)	127,000	クリア出来ないのに書いてゴメン 秀	1コイン必付 1人目
3	真サムライスピリッツ (柳生十兵衛)	153,100	銀の演習緑会 養徳生 SP7	1コイン必付 シキテ死七
4	ぶよぶよ通	258,155	ネコ、いっしょに大会出よう by ン	1コインALL ブロック476
5	龍虎の拳2 (ジョン)	2,137,990	R. M. P.	1コインALL
6	フタバスストロブライマイト (マーストリス)	1,097,200	1年間有難うござい ました相撲員(MGK)	1コインALL
7	スーパーストロブライマイト (ケン)	2,116,700	HAK	1コインALL エブリ7万設定 S-34だと思っ
8	キャラガ	354,520	P. R. M.	R3. 連無し 100%×3
9	ハレーズコメント	5,124,100	塩尻 豪血2早くやりに来い	1コイン8人目 連付 A+C付
10	豪血寺一族2 (キース・ウェイン)	1,469,100	11月8日ナムコ新作カ ンレット入荷予定	

サーカスワールド小山店

栃木県小山市森沢1475-34 ☎(0285)23-0078

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	対戦ばずるだま	1,472,700	KEN	
2	真サムライスピリッツ	147,050	DAI	1コインALL シャロット
3	ラグナロク	2,785,350	永井美奈子 (NTV)	8面 Low使用
4	フタバスストロブライマイト	1,163,950	くどうてつあきの代理 MGK-AIBA 菜	2人 ググチ 牛あり
5	龍虎の拳2	1,708,020	永井美奈子 (NTV)	1コインALL ジョン
6	銀狼伝説スペシャル	2,128,500	永井美奈子 (NTV)	ナム Px28
7	ななめでマジック	415,336	KKK	
8				
9				
10				

今市ゲームセンター = 1 (10)

栃木県今市市今市1111 ☎(0296)21-1429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝 (Vゾーン)	10,299,430	MTY-HAKA	残4 Bx5 Cx3 ALL
2	ダライアス外伝 (Vゾーン)	10,029,500	AMG-MER	残4 Bx3 Cx3 ALL
3	雷 電DX (初級)	5,813,240	MTY-HAKA	ALL 2P
4	スーパーストロブライマイト (リコウ)	2,303,200	AMG-優子	ALL ボス1
5	スーパーストロブライマイト (キース)	1,352,100	KI	ALL
6	豪血寺一族2 (陳念)	2,929,300	RSIAR-MYST	R=11
7	豪血寺一族2 (礼児)	1,201,200	KI	R=9
8	ザキングオブファイターズ94 (日本)	421,550	MTY-HAKA	ALL Px11
9	ザキングオブファイターズ94 (イギリス)	431,730	KI	ALL Px13
10	ザキングオブファイターズ94 (イギリス)	452,280	KI	ALL Px15

コスモランド ☆ = 1 (1)

茨城県鹿嶋市鹿嶋町空4-1-21 ☎(0299)84-1991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝 (Vゾーン)	9,966,670	EASY	ALL Bx4, Cx4
2	ダライアス外伝 (Vゾーン)	10,105,990	EASY	ALL Bx5, Cx3
3	ダライアス外伝 (Wゾーン)	9,629,340	EASY	ALL Bx5, Cx3
4	ダライアス外伝 (Zゾーン)	10,347,080	EASY	ALL Bx4, Cx3
5	ダライアス外伝 (Xゾーン)	7,189,730	EASY	ALL
6	ダライアス外伝 (Vゾーン)	6,089,560	EASY	ALL
7	ダライアス外伝 (Vゾーン)	8,252,490	KEI	ALL
8	パブルシンフォニー (パブル)	3,415,520	EASY	ALL
9	ファンバニア (サスカッチ)	1,025,100	EASY	ALL
10	エリリアンVSレクター (ウォーリア)	4,942,000	Y. K	ALL

ゲームイントーヨコ北越谷店

埼玉県越谷市大沢 3-6-12 ☎(0489)79-4320

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 達人王	6,032,660	DBL-MOL GAUT-NAI	5-6
2 極上パロディウス (こいつ)	3,682,600	JAC ゲーム(難解より楽!!)	自己ベスト450万 の人
3 ガンダムEXレビュー	489,300	まっさん(吉川の人)	ギャン
4 ガイアポリス (エイレンシー)	12,398	GAUT-G-GET	連なし・オール
5 ドライアス外伝 (Wゾーン)	10,314,180	MIL (はらだて)	残×4・B×3 C×4
6 ドライアス外伝 (Vゾーン)	11,500,330	GAUT-ユング	残×4・B×5 C×6
7 ライトプリンガー (ドラゴン)	7,298,240	GAUT-G-GET	残×0・オール
8 超絶魔界 (Pバージョン)	76,466,200	DBL-GAUT- MOL-NAI 東軍2	11周-2面
9 アウトラン (Dコース)	4'36"68	GAUT-G-GET	
10 真サムライスピリッツ	フサナミ コウリツ	負け犬	尻石系はオレの ものだ!!

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋 3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0610

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 真サムライスピリッツ (アークエイク)	177,480	Coco三浦&渋谷武	ALL
2 真サムライスピリッツ (アークエイク)	3,528,600	真藤 龍	ALL
3 ファンパリア (フェイシア)	1,453,900	FELICIAクラブ	ALL
4 ファンパリア (サスカッチ)	631,200	姓名コルル	ALL
5 スーパーストリートファイターII (アンジェス)	1,164,600	NUB-TAC	2-2 (ステージ12)
6 だるま道場	335,310	AKI	ALL
7			
8			
9			
10			

池袋プレイランドラスベガス

東京都豊島区西池袋 1-22-4 ☎(03)3992-1817

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドライアス外伝 (連行)	11,112,790	まだラスボスで寝て ません (はむはむ)	Zゾーン ALL
2 ドライアス外伝 (連行)	10,304,520	仲間のがしたよ AISP-たま夫	Zゾーン ALL B×5
3 ガンバード (連なし)	1,448,700	DAR S	マリオン 2-6 1周90万
4 真サムライスピリッツ	152,240	YUN	牙神 黒子なし ALL
5 真サムライスピリッツ	141,590	YUN	アースクエイク ALL 黒子なし
6 真サムライスピリッツ	147,710	YUN	黒子がライバル ALL
7 パパルシンフォニー	3,860,380		まだまだこれから何 田カオル (KAO)
8 スーパーストリートファイターII I	1,537,100		飲みか足んねー同好 会XVI
9 スーパーストリートファイターII II	1,481,200		飲みか足んねー同好 会XVI
10 ストリートファイターII	1,515,600	DAR S	善羅 D×23 ALLP

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨 1-15-1 ミヤタビルB1 ☎(03)3943-6735

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 銀狼伝説スペシャル (ジョー東)	2,704,700	出城サービス SSC VAF4	ALL D×27 30分
2 ログナロック	5,814,300	BOX-RAY	ALL 連付
3 龍電DX (龍電)	13,464,860	クラディウス-同好 DKT-GER4	2P連 連付 2-3
4 龍電DX 連なし (上級)	10,000,000+	クラディウス-同好 DKT-GER4	2P連 連なし 3-4周548
5 リンジャーサー2 (中級)	2'20"338	MSO-10-LIE	MT
6 リンジャーサー2 (初級)	1'56"080	BL57射台突入 SNC-おん風ED	MT 07.73
7			
8			
9			
10			

プレイランドスカイスター

埼玉県深谷市西島町 2-20-25 ☎(0485)73-8667

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドライアス外伝 (Vゾーン)連	11,996,720	えひ雄哉	ALL
2 ドライアス外伝 (Vゾーン)連	9,915,880	TEC-EXE	ALL
3 対戦はするたま	1,614,900	TEC-L R	ALL コミ使用
4 サムライスピリッツ (覇王丸)必	ALL	覇王丸大キライ 魔王W子	1コイン
5 サムライスピリッツ (ナコルル)必	ALL	ナコルル大好き 魔王W子	1コイン
6			
7			
8			
9			
10			

熊谷ガリバー

埼玉県熊谷市筑城2-49-0フォーラム秋山ビルF1B1 ☎(0485)21-7821

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドライアス外伝 (Vゾーン)	11,505,570	タコの海軍加功 AISP-たま夫	ALL 連付
2 ドライアス外伝 (Vゾーン)	10,459,540	AISP-たま夫	ALL 連付
3 ドライアス外伝 (Vゾーン)	10,280,140	AISP-たま夫	ALL 連付
4 ドライアス外伝 (Vゾーン)	9,665,920	PGP-ゴッツ	ALL 連付
5 ドライアス外伝 (Vゾーン)	9,193,070	PGP-ゴッツ	ALL 連付
6 バーチャコップ	9,944,700	GTA	ALL 初・中・上
7 対戦はするたま (ゲーム)	1,506,100	YOU Z	ALL リョウ
8 銀狼伝説スペシャル (ダック・キング)	2,627,600	A Z	ALL 連付 D×27
9 だるま道場	225,800	夕風 晶	ALL イージー タイム延長
10			

ポニーワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市線町 1-3-7 ☎(0429)25-1551

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ウンパリア (アナカス)	707,000	AGO	
2 痛快ガッパ行進曲 (フーマ)	191,045	Pussy	
3 カイザーナクル (武龍)	1,062,500	Tyuru	
4 スーパーストリートファイターII (ケン)	1,583,200	Pussy	
5 エリアスVSプレテター (ウォリアー)	3,210,500	馬の耳に真珠	
6			
7			
8			
9			
10			

ゲームプラザコトブキ

埼玉県浦和市白崎 5-1-28 ☎(048)838-6631

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 真サムライスピリッツ (カルフリード)必	140,450		ALL
2 ドライアス外伝 (Vゾーン)	10,992,500	GPK-SJK	ACFJOUZ 残4・C6・B4
3 ドライアス外伝 (Wゾーン)	8,938,910	GPK PMK	ABDGKPZ 残3・C5・B3
4 ドライアス外伝 (Wゾーン)	8,474,370	GPK-のび	ACEHMRW 残3・C4・B1
5 ドライアス外伝 (Wゾーン)	6,772,110	GPK-PMK	ACFJOUZ 残1・C4・B1
6 サムライスピリッツ94 (メキシコ)必	457,300	GPK-vex	ALL おまけです
7			
8			
9			
10			

ギャレット津田沼店

千葉県船橋市前原西 2-15-16 酒田ビル ☎(0474)74-4761

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドライアス外伝 (Vゾーン)	8,522,310	RUSS-PIE	残4残B1 仲助 約5万5千点
2 ドライアス外伝 (Vゾーン)	12,175,870	BAD	
3 ドライアス外伝 (Wゾーン)	10,967,320	KSD-HAT-木野J	約50万点 4.4.4
4 ドライアス外伝 (Xゾーン)	9,569,320	M I	ACEHMRX 4.3.4
5 ドライアス外伝 (Zゾーン)	6,170,670	エルフは以下略	2.2.0
6 クイズ&ドラゴンズ (アマゾン)	3,043,600	G. M. C. MARU	cALL
7 ライトプリンガー (アッシュ)	8,503,730	佐島 あきら	1CALL 約10万点
8 ガンバード (ヤンニャン)	1,772,800	DBL らじめめ	1c2-7ボス 連付
9 ヘビースマッシュ (日本)	2,773,600	ほとんどの敵は 高レベル	コールド×10 ノータッチ×8
10 エクストラバット (上級)	132,860	どういってまきてる 鳥か一飛	エキストラALL 残タイム46秒

八千代プレイランドカーニバル

千葉県八千代市八千代台東 1-6-17 ☎(0474)85-2235

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 真サムライスピリッツ (不知火)必	178,850	ビート ハレンチ学園入学	ALL
2 ドライアス外伝 (Vゾーン)連	11,506,690	B-SATSUMA	ALL 残機×4 B×5 仲間×6
3 極上パロディウス (パロディ)	2,774,300	SUR-DXP 大野地	
4 銀狼伝説スペシャル (アセシ・キング)連	2,592,400	GACHAPIN上	ALL P D×21 2週×1
5 スーパーストリートファイターII (バルログ)連	1,374,100	コノヤロー	ALL ゴウキなし
6			
7			
8			
9			
10			

GAME in DAIEI

千葉県市川市南八幡 4-1-7 駅前ビルB1 ☎(0473)76-9764

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドライアス外伝 (Vゾーン)	12,010,580	NLB-T. K	ALL ノーミス CPX×5 B×5
2 ドライアス外伝 (Vゾーン)	10,176,720	はたまさん	ALL ノーミス CPX×5
3 ドライアス外伝 (Vゾーン)	11,046,350	MIRAGE-NLB MAX (3)	ALL 残4 CPX×5 B×5
4 クイズ&ドラゴンズ (アマゾン)	2,796,100	MIRAGE-NLB B-K (2)	ALL アマゾン
5 ガンバード (バルログ)	1,151,700	NLB-M. A	2-4
6 ガンバード (アッシュ)	1,000,100	聖まえ夢	2-3
7 ガンバード (マリオン)	904,000	NLB-M. A	2-3
8 パパルシンフォニー	2,054,860	エトワール	"ZONE パパル
9 真サムライスピリッツ (ニコチン)	169,270	HAG	ALL
10			

ゲームコーナーヤングパレス

千葉県鴨川市横濱884-6 ☎(04709)3-6431

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ウンパリア (モ)必	1,565,400	ASS-ニッキー西	ALL D×2 3万×3ミス
2 ドライアス外伝 (Vゾーン)	9,999,870	URD-NAD	ALL 残×4 B×5
3 ウンパリア (アナカス)	1,246,900	HARD-TORA	ALL 3万×5ミス
4 真サムライスピリッツ (服部半蔵)	256,720	OZAWA先生	ALL 黒子なし
5 対戦はするたま	1,467,400	サルゴゴッチ	ALL
6 ガンバード (ヤンニャン)	888,900	赤リボン・ボク太	2-2 連付
7			
8			
9			
10			

ハイスコア通信

お店から

●キヤスル&YOU2 (東京)
SANKの人気キャラクター、不知火舞とロバート・ガルシヤに興味のあつた方は僕と文通してください。

by オッシー

●ゲームコーナーフジ (東京)
メダルゲームのコインでテレビゲームができるようになりました。しかしスコアラーがメダルゲームにハマって言う今日のご様子です。アそれと、変な電話はお断りです!!

by DGM(ワーン)

●ゲームスポットアテナ (東京)
アテナク集う隣性の館、店内にかかるとはゆづせんアテナばかり。常連よれば声優談話。カウンタにはな○よし、ち○お。こんなお店はいやだつて言うあなたほ来ない方が精神衛生上、いいかもしれせん。?

by それを読む店員

●ゲームセンターホバイ (東京)
NOPP・ANDP氏、ご来店ありがとうございます。

by キラトマツ氏

●ハイテクセガ大船 (神奈川)
キヲトマツ氏、ご来店ありがとうございます。

by キヲトマツ氏

●ゲームパレス (静岡)
スコアが集まんないッス。みんな、スコア出してくれよ。

by コア出してくれよ

●真侍魂のナコちゃん(コルル)、さらに可愛いくなつていいですね。さすが格闘女性キャラクター人気ナンバーワンだけはあるね。今回私のコメントは最後になりました。すごく悲しいです。

by E-T

●プレイシティキャロット四日市店(三重)
Sobere KKKさん、ご来店ありがとうございます。誰もいながら、アミマセン。とでてるで現在、ハイスコア申請せり口くん状態。覇気(脳汁)のない奴が8割。今のゲームでハイスコアを狙えといふこと何が違う?。

by 陸海空会

154ページへつづく

君こそゲームスト!

クイズ&ドラゴンズ	☆ 連3,058,400	女子高生スコアラーマT	プレイステイNASA杉本町(大阪)
疾風魔法大作戦	☆ 連1,830,316	KMC-TEM	ゲームセンターコバII(神奈川)
	☆ 連1,706,477	QQQ	GAME's WILL(京都)
	連1,716,867	G. M. C. R-I	モンキーハウス本館(福岡)
	☆ 連1,750,447		
オペレーションラグナロク	連付き ☆ 6,360,700	ROBOCOOP	ホワイトハウス箱崎(福岡)
機動戦士ガンダムEXレビュー	1,875,800	D. WIN UTI(新人)	ゲームプラザ(熊本)
デザートタンク	エキスパート 2,715,162	G. M. C. ぼんだ	個人申請 エグザス空港店(福岡)
痛快GANGAN行進曲	条 連必208,490	GSM-	ゲームコーナーフジ(東京)
	李 連必208,635	VAP氏のおかげです GSM-	
	剛 203,665	すでにロイヤルの常連へさるちゃん	JOYCOM'S(福岡)
	キサラ 連必207,075	ファル=プレシアFC BTM-KSM	ゲームスポットアテナ合同(東京)
雷電DX	上級連なし 10,000,000+α	ヤクソパンDX	ゲームセンタードリーム(宮城)
		グラディウサー同盟 DKT-GER	プレイステイキャロット奥野(東京)
ヴァンパイア	デミトリ ☆ 連必1,639,700	次回終了予定	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	フェリシア 連必1,841,500	T. Clue-1SD	
	オルバス 連必1,776,800		
	ピクトル 連必1,598,100		
	アナカリス ☆ 連必1,569,300		
	ピシャモン 連必1,720,20	T. Clue-RIK	
	サスカッチ ☆ 連必1,609,000	きんちようするか だうー(あと10万)	
	モリガン ☆ 1,672,200	K. scope-善之字元帥	プレイステイキャロット松本(長野)
ソニックウィングス2	YF-23 2,770,400	HKR	タウンスポットブレランド(大阪)
リッジレーサー2	中級 2' 20"338	M50-10-LIE	プレイステイキャロット奥野(東京)
デイトナUSA	中級 2' 53"68	WZH	GAME's WILL(京都)
	上級 3' 08"84	ベジータ特	ハイテクセガ神戸&BEGIN(兵庫)



ノードスと同等のものであると判断させていただきますので、連射装置を使用しているスコアは一切認めないことにします。また、ニューバリエーションがあり、こちらの場合であればできないらしいとのことですが、まだ確認ができておりません。わかりしだいお伝えします。

パワースティックはすべてまとめて集計します。今回のトップのスコアはハイパーモードでプレイしているようです。チェイスボンバーも分けての集計はしません。コースは問いませんので一番速いタイムを申請してください。また今回トップのタイムは、前々

回申請分のもなのですが、中級コースで走っているようです。ハイレベルな争いが続くでしょう。パワースティックは、ノードスと同等のものであると判断させていただきますので、注目に値するのはトップとの差。10万点などというのではありません。2千点ないものささもあります。これほど混戦のスコア争いもそうそうはみられないもの。いかにこのゲームの稼ぎがおもしろいかを物語っています。

ガンバードは、鉄でのクリアも達成されました。これで全キャラ2周クリアとなったわけですが、バルナースとヤンナはすでに190万点を突破。凄まじい勢いでスコアを伸ばしています。果たして200万点は可能なのでしょうか。

(155ページに続く)

ハイテクノベル&ヒノズ下井草店 ☆=32(337)

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823(ノベル)

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドライブス外伝(Zゾーン連射)	12,174,790	GGE-それいれへーロ	ノーマルALL
2 ドライブス外伝(Wゾーン連射)	12,344,460	GGE-KFC-IML-YU.	ノーマルALL
3 ドライブス外伝(Xゾーン連射)	12,412,620	GGE-HFCは脱会-IML-YUJ	ノーマルALL
4 ドライブス外伝(Yゾーン連射)	12,762,040	フジテンプリンパワー 徳島GJML-YUJ	ノーマルALL
5 ドライブス外伝(Zゾーン連射)	12,594,080	GGE-LOGAN	ノーマルALL
6 ドライブス外伝(Wゾーン連射)	11,845,590	TYR-KEN	5&2&11多
7 チェイスボンバー(中級)	3'14"89	神保町田有希子佐野 CYR-奥野隆安	ノーマル完走
8			
9			
10			

荏原ゲームコーナー ☆=30(371)

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館 ☎(03)3784-1423

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 真サムライスピリッツ(アーケード)	174,180	オト姉のバカツツ EGC-神STR	ALL
2 真サムライスピリッツ(プレイステーション)	119,570	EGC-神STR(クラブ)	ALL
3 真サムライスピリッツ(中古狂死郎)	152,750	荏原会館の新人 HIA	ALL
4 ドライブス外伝(Yゾーン)	9,196,200	JAG-へん茶	ALL
5 ドライブス外伝(Xゾーン)	6,950,240	カニ娘の羽織(わたり) カニ男 ミナ(松原)	ALL
6 ガンダムEXレビュー(シャア専用ザク)	1,758,900	ス川 緑のタイプライキ	ALL
7 狼狽伝説(プレイステーション)	1,000,000	もうやめます。あとはおの人にまかせますV	ALLでないテンヤります♡
8			
9			
10			

キャッスル&YOU² ☆=18(369)

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8893(キャッスル)

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 バブルンフォニー(スーパーゲーム)	12,759,270	SSC-ピンキー	ALL残3 ポビー使用
2 ドライブス外伝(Zゾーン)	12,267,670	RVS-GUN	ALL
3 ドライブス外伝(Wゾーン)	11,771,120	RVS-GUN	ALL
4 ヴァンパイア(ガロン)	1,724,200	トーマス(けしお)ノエターニディ	ALLパイロン落ち
5 ヴァンパイア(モリガ)	1,619,900	CYCLONE NEC	ALLパイロン落ち
6 雷電DX(練習)	5,097,390		ALL
7			
8			
9			
10			

カジノカーニバル ☆=2(23)

東京都立川市築崎町3-2-16 ☎(0425)22-2809

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 デイトナUSAソイン(初級)	2'12"48	GIL HAMAD	TA完走MT B16'42
2 デイトナUSAソイン(中級)	2'54"82	KA	TA完走MT B16'12
3 デイトナUSAソイン(上級)	3'08"87	こだわりのスコアラ-GIL-HAMAD	TA完走4MT 2周目1'31"73
4 ジュラシックパーク	3面	ベロジュラ引上11月1日	気の狂いそう。
5 カイザーナックル	1,211,800	CCB	ジェネラル無理
6 ふよふよ通	342,337	RMS	コレカラだよ!!
7 ファイナルファイト	2,986,610	CASINO CARNIVAL	1-ディ ALL
8 対戦ばずるだま	1,525,000	CCB	ユミちゃん
9 ヴァンパイア	702,900	CCB	ザベル使用 ALL
10 ヴァンパイア	859,900	SEP-FECl, TE	サスカッチ使用 ALL

ゲームコーナーフジ ☆=32(66)

東京都葛飾区新小岩1-50-9 ☎(03)3652-0670

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 痛快ガンガン行進曲(笑)	208,490	GSM	ALL
2 痛快ガンガン行進曲(笑)	208,635	VAP氏のおかげです GSM	ALL
3 スーパー17ワイドEX(リュウ)	3,501,800	SSMP	ALL R×44 爪2 4-2-2
4 スーパー17ワイドEX(ケン)	3,071,000	SSMR1	ALL R×43 爪1 2-3-1
5 スーパー17ワイドEX(リュウ)	2,460,200	(タイA)B連なし	ALL R×38 爪3 ナルログ全 ALL 99.9 00%
6 雷電DX(初級)	6,951,900	NLB-M, A	ALL
7 パワードギア(レプルス)	157,650	Kiku	ALL
8 パワードギア(レプルス)	5,536,600	SSM	ALL P×5 限界なつく
9 バブルンフォニー(ボブルン)	10,766,420	DGM	爪1 2-3-1 B×6
10 バブルンフォニー(ボブルン)	13,210,640	スーパーDGM	ALL 残4B6 スーパーコマンド

君こそゲームメスト!

極上パロディウス	ツインビー	連4,149,900	VMT-ABU	ハイテクセガ大船 (神奈川)
	ミカエル	連3,685,700	ZXZ	アイリン夢空間 (岐阜)
スーパーストリート ファイターIエクス	リュウ ☆	連3,501,800	SSMR碧	ゲームコーナーフジ (東京)
	ケン ☆	連3,071,000	SSMR紅	
	ブランカ	連2,537,900	海のスパッツを返し てII	サブカルチュア (福岡)
	E・本田	連2,458,300	NAM	
	ダルシム	連3,066,200	魔B党-K. O	プレイシティ24 (北海道)
	フェイロン	連2,272,600	SHADOW 2 R. 勝×4, 8万×2	
ペガ	連2,173,500	次はサガット	GAME's WILL (京都)	
レイフォース	連なし	8,577,300	H.F(まだまだやります!)	個人申請 ゲームセンターエーゼ (東京)
ライトプリンガー	アッシュ	15,538,850	D. WIN LVI	ゲームプラザ (熊本)
	グレン	11,692,880	D. WIN DMF (超不発)	
	システィー	13,865,770	D. WIN KJK	
究極戦隊ダダンダー	イーグル	1,500,700	でん先生	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
龍虎の拳2	ロバート・ ガルシア	連2,526,810	KMC-IZA↑	ゲームセンターコバⅢ (神奈川)
	ジャック・ ターナー	連必2,306,000	RBN-高橋千花*	ゲームスポットアテナ合同 (東京)
バーチャファイター	サラ	55'41	Seize-KKK	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
	ラウ	連必50'16	NAL	
	パイ	必1'11'52	PROFESSOR	
スーパーストリート ファイターII	リュウ	連2,460,200	※(タイプB連なし)	ゲームコーナーフジ (東京)
餓狼伝説スペシャル	ジョー・ ヒガシ	必2,704,700	出張サービス SSC-VAP*	プレイシティキャロット奥津 (東京)
	ダック・ キング	必2,627,600	A. Z	ガリバー熊谷 (埼玉)
	チン・ シンザン	連必2,535,600	鶴ちゃんのブツン5 B-SATSUMA*	ハク代プレイランドカーニバル (千葉)
	アクセル・ ホーク	連必2,592,400	GACHAPIN田	
マジックソード		16,087,594	CYCLONE- KIW	タイトーイン02スタジアム (大阪)
ダライアスII	2画面・下V 連なし	3,129,840	MID涼	個人申請 ゲームプラザフジ (神奈川)
11・30号の訂正				
雷電DX	練習 連付き	☆ 12,960,670	FREEZIN	ゲームスポットアテナ (東京)

その3

豪血寺一族2は相変わらず陳念が高得点で飛ばしているものの、その後の干渉とお梅の申請はゼロ。うむ………みなさんもっと老人をいたわりましょう。

クイズ&ドラゴンズは前回同様の大激戦。300万点台に4店がひしめき合っています。これはすごい。

さて、ニューゲームはこんなところですが、ほかの機種を見てみますと、雷電DXの上級コース・連なしで1千万+αが達成されています。お疲れ様でした。

ストIIエクスがここに来て大人気となっています。毎回更新はされていますが、今回は7部門での更新。また、

リュウとケンには☆が付くほどです。

ライトプリンガーはグレンこれで、全キヤラー1千万突破!

さらに古い機種では、マジックソードやダライアスIIの更新も見られます。

さて、今回集計打ち切りの

機種は、雷電DX(上級・連なし)です。エリア集計のほうは、練習コースからのスタートになりますがトライしてみてください。

10店未達の機種は、ガンバレットです。部門別集計は予定していませんが、連付き・連なしで分けする予定です。11・30号訂正があります。

の時点で、まだ雷電DXの練習コースのエリア集計は開始していませんので記録は左記のままです。

餓狼伝説スペシャルのチンを先月見落としました。12月から1月の集計になりましたが、締め切り日は20日前後で進行する予定です。ご迷惑をおかけします。ごっちゃん

アミューズメントスクエアYou&I ☆=5(13)

岐阜県岐阜市住之江町1-17 ☎(0582)64-9135

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族2 (練習コース)	10,504,600	D・RUSH きみちゃん	ALL
2	豪血寺一族2 (クララ)	3,724,300	SUR2	ALL
3	豪血寺一族2 (牙龍)	2,572,100	Fc1	ALL
4	ガンバード (マリオン)	1,030,100	アツアツ (幸せヶ崎満タン)	2-3
5	ガンバード (バルナス)	743,200	K岩 可司	2-1
6				
7				
8				
9				
10				

アイリン夢空間 ☆=31(63)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝 (Eゾーン) 連付	12,626,030	近江からの使者	ALL Cx 6
2	ダライアス外伝 (上ゾーン) 連付	11,729,620	赤ウエーブ	ALL Cx 6
3	ダライアス外伝 (Eゾーン) 連付	11,783,160	近江からの使者	ALL Cx 6
4	クイズ&ドラゴンズ	3,007,500	IML-PET	ALL 戦士使用
5	極上パロディウス (ミカエル) 連付	3,685,700	ZXZ	ALL
6	真サムライスピリッツ (ガムフォー)	159,780	GAC BROS-ATL	ALL
7	豪血寺一族2 (陳念) 連付	11,689,800	GAC-BROS-ZMR	ALL
8	ガンバード (鉄) 連付	1,575,300	GGE-VXV	2-7ボス
9	雷電DX (初級) 連なし	6,738,570	99.00%とれません	ALL
10				

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラビオレファス	6,773,800	さんたにほあっちお らおら店長	Iキムパート ALL
2	ファイトフィーバー	401,700	MM-	Rハイメ使用 Mタクノクまで
3	ダライアス外伝	9,072,930	いたくら	上VZONE ALL
4	ぶにっきーず	64,800	D. S	LEVEL4I
5	達人王	1,099,210	リノバアさん	R-6
6	殿様の野望	1 CALL		三好使用
7	忍者君阿修羅の章	512,400		後半
8	真サムライスピリッツ	47人抜		ズイガー使用 ハメ使用
9	真サムライスピリッツ	36人抜		燃熱スリガーフィン シューロース田 ハッチハメ使用
10	真サムライスピリッツ	44人抜		皆ハメからければ メロ無しのシロ一 ハッチハメ使用

TILT金沢 ☆=1(20)

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー2 (T.T)	3'15'955	JPG「おがあさんた よ」	ALL
2	リッジレーサー2 (上級)	3'39'474	グルグル回れ!! MXXターナー!!	ALL
3	リッジレーサー2 (中級)	2'27'574	キユルキユル鳴らせ! ドリドリキング!!	ALL
4	雷電DX (練習コース)	3,327,800	坂ハク&アキメ その3	連付
5	ダライアス外伝 (Vゾーン)	7,800,510	B・I	連付 ハメ
6	ダライアス外伝 (Vゾーン)	6,428,540	B・T	連付 ALL
7	ハッパースバイクII	21,100	日本チャチャヤ ZIP	女子 ALL
8	パブルシフォン	1,197,600	ZIPカ	B-4 ポブル使用
9	第一回サキキングオブ ファイターズ'94大会		優勝松尾様 準備勝森同様 いで大会を行う予定で 3位・空欄様	優勝品ばんと NEO-G50 KOF'94た だのぞです!
10				

扇ヶ丘レジャーセンター ☆=69(112)

石川県石川郡野々町高橋町86-2 ☎(0762)46-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝 (Vゾーン)	12,705,020	T. Clue-カモネ	ALL
2	ダライアス外伝2 (セル)	1,650,504	T. Clue- よしし	ALL Iコイン PX 6 モノ×4
3	ヴァンパイア (フェリシア)	1,841,500	T. Clue-ISD	ALL
4	ヴァンパイア (オルバ)	1,776,800	T. Clue-ISD	ALL
5	ヴァンパイア (ベシヤモ)	1,720,200	T. Clue-RIK	ALL
6	ヴァンパイア (アミ)	1,639,700	次回終了予定	ALL
7	ヴァンパイア (サスカッチ)	1,609,000	きんちょうするか だうー (あと10万)	ALL
8	ヴァンパイア (ビクトル)	1,598,100	T. Clue-ISD	ALL
9	ヴァンパイア (アナカリス)	1,569,300	T. Clue-ISD	ALL
10	ヴァンパイア (モリガン)	1,652,500	T. Clue-ISD	ALL

タイトーイン002スタジアム ☆=36(252)

大阪府豊中市五井町1-1-36ライオンズマンション02号 ☎(06)844-0506

1	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード (鉄砲)	1,722,800	GGE-VXV	2周ALL 2周め×1
2	ガンバード (ヤンニャン)	1,807,900	0てん	2周ALL 列車あり 残1
3	パバルシオン (スーパー)	12,128,060	MASTER関野 (カッチョ)	ALL 残3 パバルシオン使用
4	パバルシオン (ノーマル)	9,538,900	MARBLE関野 (マシュ)	ALL 残3 パバルシオン使用
5	ドラリアス外伝 (Vゾーン)	11,725,570	K N	ALL ACFJOUV
6	ドラリアス外伝 (ガンバード)	1,534,800	マツチ岡野 (ムキムキ)	ALL 47面
7	ドラリアスの塔	278,270	Mr. 岡野 (1.957m)	19面 マッドなし
8	ドラリアスの塔	93,240	Mr. 岡野 (おめた)	ALL 30面以上
9	マジックソード	16,087,594	CYCLONE-KIW	ALL 30面以上
10				

松井商店ゲームコーナー ☆=1(1)

大阪府柏原市国分西1-3-5国分駅前 ☎(0729)76-1915

1	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ (アーマー)	135,760	宮上六店のアルバイト、安井君	ちやうて死す
2	ラグナロク 連発	3,666,550	KUROKOはまき M.G	ALL
3	ファンバスター (オメガ)	931,200	梅本・しゅうへい	ALL
4	銀狼伝説スペシャル (ジョージ)	1,776,400	阿木	ALL
5	ドラリアス外伝 (女三巻)	410,330	真サムライの十兵衛	ほととも強い 悪
6	真サムライスピリッツ (シールド)	168,680	KUROKOはまき M.G	ALL
7	真サムライスピリッツ (ガンバード)	181,460	国友 今度はサムライの対戦だ！ 続行	ALL
8	真サムライスピリッツ (牙神)	158,670	Y-N	ALL
9	真サムライスピリッツ (不知火)	152,970	山本	ALL
10	パワーキア (バスター)	1,894,800	学校帰りに寄ったわい 宇佐川	エリア5

コスミックプラザABC ☆=0(46)

大阪府寝屋川市早子町18-14 ☎(0720)23-1180

1	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラリアス外伝 (上ゾーン)	11,777,600	AMIBTZ	ALL
2	ドラリアス外伝 (上ゾーン)	8,783,600	東	ALL
3	ドラリアス外伝 (Vゾーン)	7,614,020	東	ALL
4	真サムライスピリッツ (右京)	142,250	I'M	ALL
5	対戦ばすだま	1,495,900	JMC-BBC	ALL
6	機上パロディス (上ゾーン)	2,640,300	JESUS	SP死亡
7	機上パロディス (ミカ)	1,425,900	T. O.	8面
8				
9				
10				

ゲームセンターピノキオ ☆=2(29)

兵庫県明石市本町1-1-26 ☎(078)917-5685

1	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード (ファン)	674,700	SVR ZEDZ	連なし
2	ガンバード (バリエーション)	832,200	SSLDC58-5000	連なし
3	ガンバード (ヤンニャン)	866,800	SVR-キックの東	連なし
4	疾風魔法大作戦 (ルル)	1,187,405	SVR-TAKの	連なし
5	疾風魔法大作戦 (キック)	952,016	SVR-キックの鬼	連なし
6	パワーキア (プロテア)	2,339,300	坂野祥子	5面
7				
8				
9				
10				

● サバカルチュア (福岡)
テザリングが、ウイングウオー、スポートの、みなさん遊びに来てね

● ビックウエーブ (高知)
おーい！ウソッキ外堀中村君、元気かい！コンチヤンによろしく！！

● ウィルトークタイトー空通店 (愛媛)
第2回モーターコンパット大会も無事終了。優勝は、ソニア使いのG-N君。2位は、チャック・ギルバート君。3位は、N君。残念ながらモーターコンパットがなくなったので、これが最後の大会でした。

GAME's DRAGON ☆=0(1)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル山888ビル2F ☎(075)822-3017

1	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ (アーマー)	166,390	ZAN元	ALL
2	真サムライスピリッツ (極東)	165,500	変態魂出狂	ALL
3	ドラリアス外伝 (Vゾーン)	9,391,630	元サボリーマン NDR-ZEDZ	ノーマルALL B×2 3種×4
4	ドラリアス外伝 (Vゾーン)	10,536,810	さすらいの賢者 (おNDR-ZEDZ)	ノーマルALL B×5 3種×6
5	ドラリアス外伝 (Vゾーン)	9,794,600	調子はどうですか?	ノーマルALL B×5 3種×3
6	機上パロディス (ガンバード)	2,689,700	METAL 亜也虎	ALL
7	ガンバード (ヤンニャン)	922,000	IGA #999	2-2
8	ぶにっさい	208,500	初プレイ	15分 でぶにっさい
9	パワーキア (フォード)	0	○○クリアしろ	店長より
10	スーパーパルティータ (X)	0	バックメがネやり	店長より

プレイステーションASA杉本町店 ☆=57(233)

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

1	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ (アーマー)	181,970	Mk=R	ALL
2	ガンバード (鉄砲)	ALL	エロおやじキム?	無敵?使用
3	パバルシオン (ノーマル)	11,471,430	AXOM-RBN セのん	ALL
4	ドラリアス外伝 (Vゾーン)	3,058,400	女子高生マリア MAT	ALL アマゾン使用
5	ガンバード (バスター)	1,927,600		ALL
6	ガンバード (バスター)	1,643,700	AXIOM-H Y	ALL
7	パルティータ (ドラリアス)	50'16"	NAL	ALL 売品あがり
8	パルティータ (ドラリアス)	55'41"	Seize-KKK	ALL
9	パルティータ (ドラリアス)	1'11'52"	PROFESSOR	ALL
10	先鋒隊ダンダン (イェグル)	1,500,700	でん先生	ALL

チャレンジャー関大前店 ☆=10(69)

大阪府吹田市千里山1-14-2 ☎(06)989-8072

1	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード (ファン)	1,482,800	AXOM-H Y	1,995万 2.6 2
2	真サムライスピリッツ	152,710	難神 NOB (スコ)	公開使用 ALL
3	真サムライスピリッツ	103人抜き	難神 (スコ)	12人目 公開使用
4	ライドプリンガー (フォルド)	11,042,400	難神 (スコ)	残1 公開使用
5	ライドプリンガー (フォルド)	9,036,700	難神 (スコ)	残0 公開使用
6	ガンバード	154,900	ヒッドマン NOB	残1 B×3 初級ALL
7	ドラリアス外伝 (Vゾーン)	9,852,950	まびいん	残4 B×3 ALL
8	ドラリアス外伝 (Vゾーン)	10,433,270	51200点出ない S.N	残4 B×4 ALL
9	パルティータ		これ観るころには入ってるはず(未定)	一番人気はみづきです
10	スーパーリアル麻雀PV			

タウンズポットプレイランド ☆=30(120)

大阪府茨木市津御4-3 ☎(0726)36-6900

1	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラリアス外伝 (Vゾーン)	11,847,340	K N	ALL 連す
2	ドラリアス外伝 (Vゾーン)	12,468,310	K N	ALL 連す
3	ガンバード (パワー)	4,762,500	MIZ神-ZZGの YKPG会員2号	ALL
4	ガンバード (パワー)	3,924,700	YKPG一様上	7面
5	パワーキア (セレーン)	3,694,100	愛・言葉は美し♡	6面ボス マニアック
6	真サムライスピリッツ (アース)	277,620	YKPG神-ZZG	ALL
7	真サムライスピリッツ (龍丸)	154,440	いちおーね	ALL
8	ガンバード (ヤンニャン)	1,438,600	怪奇ブタ男-ラッキー	2-5 連付
9	ガンバード (ヤンニャン)	1,385,000	兼月ほこ	2-6ボス 連付
10	ソニックウイングス2 (Y-Z)	2,770,400	HKR	ALL 連付

● ゲームセンターピノキオ (福岡)
常連ボス一弾

● タウンズポットプレイランド (大阪)
女性ゲームの少ない当プレイランドに、とってこれないニュース、トランプ、パリアのデミトリ、使いの可愛い彼女、ようこそ！あなたの来店をお待ちしていますから。

● コスミックプラザABC (大阪)
半年ぶりに新しいシューティングで、ドラリアス外伝が入ったが、二日で死亡。たまたま修理中。ふざけんな。

● 松井商店ゲームコーナー (大阪)
真侍魂が、思ったよりも人気があります。2、3回目でALLが出て、あとは得点稼ぎです。さてどうなることやら。● 店長の使者、いつでもお会いしよう！

by YKPG-A・BOO

ゲームプラザイロハット ☆=6(151)

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)453-5857

1	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャコップ	9,999,999+α	H I	ALL ノーダメージ
2	ふよふよ通	422,681	GPP はのお	ALL BLOCK497
3	ガンバード (初級)	154,980	YMT	ALL
4	リッセルサー2 (T.1)	3'14"32"	R I	MT
5	クイズドラゴンズ (WARD)	1,006,300	早押しイマイチ (NBLA-DOH)	6面
6	真サムライスピリッツ (アース)	2,294,100	難神	ALL
7	真サムライスピリッツ (アース)	4,645,100	NAG	ALL
8	真サムライスピリッツ		スコマ集計は、まだこれからだ！	
9				
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆=0(8)

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

1	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ (ガルフォード)	172,140	じんじん	1コインALL
2	真サムライスピリッツ (ガンバード)	133,280	じんじん	1コインALL
3	ドラリアス II	3,207,360	メルより愛をこめて♡	1コインALL ABDGKQV
4	ドラリアス II	3,134,910	WTMおめでたおとしこい	1コインALL ABDGKQZ
5	ドラリアス外伝 (Vゾーン)	6,235,900	幸村	1コインALL ABDGKQZ
6	ドラリアス外伝 (Vゾーン)	10,593,750	のり	1コインALL ACEHMSY
7	ドラリアス外伝 (Vゾーン)	9,064,400	のり	1コインALL ACEHMSY
8	ドラリアス外伝 (Vゾーン)	7,191,990	メルより愛をこめて♡	1コインALL ABEINSX
9	ドラリアス外伝 (Vゾーン)	9,837,100	RNM	1コインALL ACFJOUV
10	ラグナロク (アンクル使用)	3,794,300	ドッキン小沢先生	1コイン7面 WAA2WAY

アミューズメントスペースハスラー ☆=0(1)

三重県熊野市本町620-1こやま2F ☎(05978)9-0970

1	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ	135,100	CUT	不知火魔術
2	真サムライスピリッツ	143,780	あーやー	死にたくない
3	真サムライスピリッツ	139,400	SAG	橋本京
4	真サムライスピリッツ	146,850	秋*	朝土丸
5	真サムライスピリッツ	120,720	E・H・M!!	横生十兵衛
6	真サムライスピリッツ	222,000	ガルフォード	ガルフォード
7	真サムライスピリッツ	2,232,800	秋	坂崎洋蔵
8	パルティータ	1'19"22"	NAL	サラ
9	パルティータ	1'03"13"	NAL	ジャッキー
10	パルティータ	52'79"	NAL	ラウ

GAME's WILL ☆=66(186)

京都府京都市上京区一乗寺高槻町2-1 ☎(075)711-1435

1	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード (初級)	58,869	WZH	ALL 残×3
2	ガンバード (初級)	186,780	WZH	ALL 残×3
3	ガンバード (初級)	196,999	LSD	ALL
4	ガンバード (初級)	172,448	LSD	ALL 残×2
5	真サムライスピリッツ	ALL	K N J	ガルフォード
6	ドラリアス外伝 (Vゾーン)	12,092,300	飛城	ALL
7	疾風魔法大作戦 (ボンナム)	1,706,477	QQQ	ALL
8	ガンバード (ヤンニャン)	1,612,100	GYO	ALL 4本落ち DX6
9	デイトUSA (中級)	2'53"68"	WZH	完全 ソニックタイフ
10	スーパーリアル麻雀PV (ベガ)	2,173,500	突はサガット	ALL

● タウンズポットプレイランド (大阪)
タウンズポット常連紹介
第2回 K・N の場合
なにわのシューティングマシン、タンスボ三銃士の一人である彼は、最近ドラリアス外伝にハマっている。512000点出るや、おじ殺す、ハハハハハハ

● 松井商店ゲームコーナー (大阪)
真侍魂が、思ったよりも人気があります。2、3回目でALLが出て、あとは得点稼ぎです。さてどうなることやら。● 店長の使者、いつでもお会いしよう！

by YKPG-A・BOO

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	—	真サムライスピリッツ	733	SNK
2	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ94	682	SNK
3	2	スーパーストリートファイターⅡX	515	カプコン
4	3	ダライアス外伝	420	タイトー
5	4	バーチャファイター	327	セガ
6	6	ヴァンパイア	287	カプコン
7	7	ぶよぶよ通	273	セガ/コンパイル
8	8	ガンバード	189	彩京
9	—	パワードギア	177	カプコン
10	—	パブルシンフォニー	168	タイトー

11位	豪血寺一族2 161	12位	リッジレーサー2 148	13位	対戦 ばずるだま 132	14位	デイトナUSA 110	15位	極上 パロディウス 103
-----	---------------	-----	-----------------	-----	--------------------	-----	----------------	-----	---------------------

インカム人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ94	715	SNK
2	2	スーパーストリートファイターⅡX	626	カプコン
3	—	真サムライスピリッツ	590	SNK
4	3	バーチャファイター	396	セガ
5	5	ダライアス外伝	312	タイトー
6	4	ヴァンパイア	287	カプコン
7	8	リッジレーサー2	256	ナムコ
8	7	ぶよぶよ通	250	セガ/コンパイル
9	6	豪血寺一族2	167	アトラス
10	9	ガンバード	162	彩京

11位	デイトナUSA 159	12位	対戦 ばずるだま 155	13位	バーチャコップ 133	14位	パワードギア 131	15位	パブル シンフォニー 113
-----	----------------	-----	--------------------	-----	----------------	-----	---------------	-----	----------------------

人気は真サム、インカムはKOF

新技が面白い 真サムライ

今月は、初登場の真・サムライスピリッツがプレイヤー人気で1位を獲得しました。インカム位のほうはい、真サムライは3位、ザ・キング・オブ・ファイターズ94が2位、インカムが3位の真サムライですが、プレイ時間が長いわけではなく、まだ発売直後だからでしょうか。

真サムライスピリッツは、昨年のゲームスト大賞の授賞作、サムライスピリッツの続編です。今回はキャラが15キヤラに増え、怒り中に、武器破壊技が使えるようになって

さ、ゲーム内容のほうですが、気になる点は武器破壊技の存在です。グラフィックは美しいのですが、怒り中にしか出せないのが使う機会をかなり限定しています。また、出るまでが遅いうえに、出したら反撃が必至という技が多

KOF 人気衰えす

一方、ザ・キング・オブ・ファイターズ94年の人気もまったく衰えていません。人気では2位守っています。来月以降は、真・サムライスピリッツと首位の座を争うことになりそうですが、どうなるか



(大阪府 矢口綾羅)

ジャスコ川西店プレイランド ☆=1(11)
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードギア(フォーディ)	2,766,900	匿名希望	R-5 ポス連なし
2	パワードギア(プロディウス)	2,801,900	匿名希望	R-5 ポス連なし
3	ダライアス外伝	9,232,610	毒舌トーク◎プロコ	Vジャン ALL連なし
4	クイズ&トレーニング(アマノネス)	2,332,200	GSC-吹雪 RYO君	ALL
5	疾風伝 最大作戦(ミヤモト)	987,432	ボゲーノスナヤ-U	2 5連なし
6	ソニックウイングス2(まお)	1,444,200	毒舌トーク森フロコ	2 3連なし
7	ソニックウイングス2(ヒュウ)	1,434,800	毒舌トーク森ティア	2 3連なし
8	スーパーマッスルボマー(ユルト)	12,607,700	アクセル命	ALL連なし
9	ヴァンパイア(フレシア)	1,292,800	GSC-吹雪-RYO君	ALL連なし
10	ぶよぶよ通	253,837		ALL

川島玩具店 ☆=0(19)
兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX(リュウ)	1,702,400	OZ-GAL	豪ALL
2	スーパーストリートファイターⅡX(春雄)	1,265,700	影	豪ALL
3	スーパーストリートファイターⅡX(テディ)	1,525,700	MEN	豪ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ94(日本)	241,760	GIN	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ94(メキシコ)	244,470	REIN	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ94(韓国)	242,840	SHY	ALL
7	ヴァンパイア(モリガン)	877,800	RIN	A.L
8	ヴァンパイア(デミトリ)	817,500	金	ALL
9	龍虎の拳2(タクマ)	1,256,190	GIN	ALL
10	熊狼伝説スペシャル(ギース)	1,171,300	YEO	ALL

ハイテクセガ神戸&BEGIN ☆=13(34)
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19 ☎(078)391-5712(HS神戸)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カンハード	1,036,600	ほしおか	2 4 パルナメ
2	ダライアス外伝(Wゾーン)	10,429,200	ぱりこん	ALL ノーミス Bx5 Cx4
3	ダライアス外伝(ユゾーン)	10,076,460	SAF-魚屋	ALL ノーミス Bx3 Cx5
4	ダライアス外伝(Zゾーン)	11,665,010	60万落ち HOR	ALL ノーミス Bx5 Cx5
5	ダライアス外伝(Vゾーン)	10,652,860	RCK-FG	ALL ノーミス Bx4 Cx5
6	真サムライスピリッツ(知十郎)	155,820	ぱりこん	ALL クリアしただけ
7	ぶよぶよ通	531,522	林原 亜美	全8面ALL 615.5%
8	デイトナUSA(上級)	3'08"84	ベッジョ	T.A完走1周目1'36"87
9	バーチャコップ	9,999,999+α	リフレイ200円とは水鏡拳(土日祝定休)	ALL ノーミス 58.7%
10	雷 電DX(初級)	6,000,890	EDF	A.L.1P連行

ゲームスポットパスカル ☆=5(11)
岡山県岡山市表町3-7-5 ☎(086)234-2332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぶよぶよ通	334,247	D. S. K-BAD	A.L. 425BLOCK
2	雷 電DX(初級)	6,043,410	H. Y	ALL ⑨付き
3	パブルシンフォニー	4,067,390	TBSドラマ 私の運命	37面
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ94	418,540	カニ先生 坂井裕紀も	ALL 中国チーム
5	ヴァンパイア(ザベル)	1,482,800	常盤貴子もどーでもない	ALL
6	スーパーマッスルボマー(アストロ)	13,854,100	やっぱり佐野史郎&野野原博子	ALL
7				
8				
9				
10				

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=0(6)
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷 電DX	6,668,280	YSA	初級ALL(1-1まで)連
2	ハワースバイクⅡ	43,880	饒輝	A.L. (女子) チーム日本
3	ハワースバイクⅡ	44,000	饒輝	A.L. (男子) チーム日本
4	ハワースバイクⅡ	44,640	メタルスライム薬師	ALL イタルでレコーズ
5	スーパーマッスルボマー	13,396,700	おいら	ALL (オルナガ)
6	スーパーマッスルボマー	12,765,100	おいら	ALL (ユルト)
7	スーパーマッスルボマー	3,387,100	鬼怒川竜次	ALL (シープ)
8	スーパーマッスルボマー	3,552,900	ソニック12年 鬼怒川竜次	ALL (レイス)
9	真サムライスピリッツ	159,990	クサ男	ALL (右記)
10				

モンキーハウス本館

☆=18(191)

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 疾風魔法大作戦 (オネスト・ジョン)	1,716,867	G.M.C.R-I	ALL
2 疾風魔法大作戦 (ボーンナム)	1,696,778	G.M.C.R-I	ALL
3 疾風魔法大作戦 (ユウキア)	1,750,447	G.M.C.R-I	ALL
4 パワードキアII (ハイバ)	49,320	G.M.C. ぼんだ	ALL GRO
5 パワードキアII (男子)	44,960	ぼんだ	ALL ロシア
6 パワードキアII (女子)	45,870	ぼんだ	ALL 日本
7 パパルシフォンII (全)	4,066,120	G.M.C. 清川	3面 M-02
8 ダライアス外伝 (Xゾーン)	10,568,990	げえむのこんちゃん	ALL
9 ダライアス外伝 (Yゾーン)	12,217,050	げえむのこんちゃん	ALL
10 パワードキアII (プロティア)	4,287,800	G.M.C. みやさん	最終面

サブルチュア

☆=12(104)

福岡県筑紫野市二日市宮田町581-6 黒崎ビル

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーファミコンII (ノランカ) (つぎ)	2,537,900	海のスパノンを遊して!!	ALL DX 1
2 スーパーファミコンII (E-本田) (つぎ)	2,458,300	NAM	ALL DX 4
3 パワードキアII (カウチ) (つぎ)	6,199,000	まさし	ALL
4 パワードキアII (レフス) (つぎ)	6,028,300	まさし	ALL
5 豪骨一族2 (おたけ) (つぎ)	2,876,800	調教死子の現人鬼 アニソ	ALL P×3 DX 2
6 パパルシフォンII (ダブル)	10,232,570	DEATH MASTER-YOS	ALL ノーマルコース
7 ダライアス外伝 (Yゾーン) (つぎ)	12,291,240	わいえむ	ALL 残×4 B×5 C×6
8 真サムライスピリッツ (アースエイブ)	175,100	せ-suke	ALL
9			
10			

ゲームインプラザオリンピアン

☆=0(19)

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サキアスファイターズ94 (韓国)	300,990	TOMO	ALL 連なし
2 サキアスファイターズ94 (中国)	316,030	ITEM	ALL 連なし
3 サキアスファイターズ94 (イギリス)	315,500	FANDORA	ALL 連なし
4 サキアスファイターズ94 (アメリカ)	364,500	S.F.	ALL 連なし
5 サキアスファイターズ94 (ブラジル)	291,500	BLOODY	ALL 連なし
6 スーパーファミコンII (Xゾーン)	1,322,200	EAMI	ALL P×1 連なし
7 スラムダンク	197	KAR	ALL 連なし
8 スラムダンク	155	ぼくん	ALL 連なし
9 クイズ&ドラゴンズ	2,360,400	SUP-MYMPH	ALL 連なし (フォリア)
10 マジカルキックアドベンチャー	591,700	安田正夫	ALL (残×1) 連なし

ホワイトハウス箱崎店

☆=10(43)

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル ☎(092)641-9415

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ラグナロク	6,360,700	ROBOCOP	ALL
2 ガンバード (ヤンニョン)	1,855,300	INDICK-APL	ALL 残×1
3 パワードキアII (ハイパーモード)	46,670	YST	GRO使用
4 疾風魔法大作戦 (ミヤモト)	1,711,869	WGFC-MLK	ALL
5 ぶよぶよ通	291,017	ゆい	ALL
6 D&D (エルフ)	1,093,632	ただお	ALL (これはハード設定)
7			
8			
9			
10			

丸久小郡店ファミリーランド

☆=3(6)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31-6681

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ダライアス外伝	5,000,200	Z.カーサてあきのりにはめられた女C級	Zゾーン ALL 連付
2 ダライアス外伝	10,070,360	えっしー	Zゾーン ALL 連付
3 ダライアス外伝	6,408,480	すへばーゴリ男	Zゾーン ALL 連付
4 スーパーファミコンII (Xゾーン)	1,944,600	神戸が徳山へ住む予定どうしようしくAZA	難關 ALL
5 真サムライスピリッツ	130,080	鉄ちゃん&佐世保様以外眼中無し!!AZA	頼玉丸 ミス死亡
6 真サムライスピリッツ	120,160	りょう	右京 10人自
7 ワンバリア	578,200	りょう	アナカリス ALL
8			
9			
10 スーパーファミコンII (Xゾーン)	10連敗No.1	鉄くそをやっつける会 創立!!会員募集中!	No.1 CC(けん No.2 〇ほ)

ビッグウェーブ

☆=0(11)

高知県高知市勝町1-8-25寿ビル1F ☎(0886)43-3433

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ビューポイント	1,643,430	つるつるあきつ	ALL
2 ソニックウイングス2	1,176,000	Y.K	YF-23だぞ
3 極上パロディウス	1,408,100	福者	スペシャルマン ポフ
4 極上パロディウス	198,800	ぜんまい	スペシャルタコ
5 ラストリゾート	529,300	心臓がいたい	ALL
6 クイズ殿様の野望	7,658,800	JIN	ALL 95% 3好イマイチ
7 1943改	5,830,520	600万は出したい LAOS-長田山人	ALL (1P連付き)
8			
9			
10			

ウィルトークタイトー空港通り店

☆=0(28)

愛媛県松山市南宮院町17-5ウエストビル1F ☎(0899)93-6606

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 チキチキアイズ (今月の目玉商品)	882,640	SUR-LEE 永野純也の館内は林	ALL 実入館
2 レイフォース	6,489,500	SUR-CL.S3 今井健司の田舎島	ALL 〇
3 ダライアス外伝 (Xゾーン)	10,733,330	SUR-LEE 今井健司の道直軍	ALL Cx 5 Bx 5
4 ダライアス外伝 (Yゾーン)	11,482,690	SUR-LEE 水野勉の刀太連軍	ALL Cx 5 Bx 5
5 ダライアス外伝 (Zゾーン)	10,281,710	SUR-LEE 今井健司の酒江島	ALL Cx 3 Bx 4
6 ダライアス外伝 (Wゾーン)	10,458,560	SUR-K 98 今井健司の田丸丸	ALL Cx 6 Bx 4
7 ダライアス外伝 (Vゾーン)	11,260,370	XEX-M 今井健司の福田馬之助	ALL Cx 6 Bx 5
8 達人王 (購入品)	2面	新井 新上野の失心狂	最初クリア記念おめでとう!
9 ワンバリア (デストロイ)	85,000	ランパ野郎 びよは乱闘×3 前年度位+6kg	クリア
10 パパルシフォンII (雷いや)	3,752,630	SUR-R 13 徳田純也のマンボウ	1コマド教えて 天狗くん元気?

チャレンジジャンパン

☆=14(78)

愛媛県松山市道後横文4-29 ☎(0899)24-5583

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 真サムライスピリッツ (アースエイブ)	1c ALL	越必マニアに大キック	1c ALL
2 疾風魔法大作戦 (連付) (ニルヴァーナ)	1,633,878	YMO	2周ALL
3 疾風魔法大作戦 (レフス) (連付)	1,582,296	パチンコで 勝たなき 〇魂ま でません	2周ALL イルカを自押し
4 ダライアス外伝 (LVゾーン) (連付)	11,961,230	わいけい (いじめて モリガンちゃん?)	味方×6 ノーマス Bx 5
5 ダライアス外伝 (下Vゾーン) (連付)	11,126,430	わいけい わいけい絶頂の決死	味方×6 ノーマス Bx 5
6 ダライアス外伝 (Yゾーン) (連付)	11,053,410	WENDER	味方×6 ノーマス Bx 4
7 ダライアス外伝 (Zゾーン) (連付)	10,568,770	SUR-LEE 13 ドリル砲撃の3万点	味方×6 ノーマス Bx 4
8 ダライアス外伝 (Xゾーン) (連付)	10,424,670	JUJO (にきまうラフ会審者?)	味方×6 ノーマス Bx 3
9 クイズ&ドラゴンズ (ファイター)	3,001,500	FAD-関野好佳 あと30万?	1c ALL そろいません
10			

オキモト

☆=0(14)

広島県広島市西区南観音3-15-3 ☎(082)292-1473

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ハワードキア (BLODIA)	3,900,600	UIO	ラストボス必
2 パワードキア (REPTOS)	3,964,500	YS4	7面必
3 パワードキア (FORDY)	3,160,300	GOM	6面ボス必
4 パワードキア (GUIDIN)	2,383,200	GOM	5面必
5 ワンバリア (オルバス)	1,341,000	圭	ALL
6 ソニックウイングス2 (FSX)	1,330,500	X	2-3必
7 パンダ (Bタイフ)	20,333,490	大島あみ	ALL
8 超時空要塞マクロスII (メディアム)	3,106,700	GOM	〇
9			
10			

ゲームゾーン灘町店&境店

☆=0(11)

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0852)22-9749

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ダライアス外伝	4,614,390	RED	ALL Yゾーン 連付
2 ダライアス外伝	7,097,510	RED	ALL 〇付 Yゾーン
3 サキアスファイターズ94	193,820	K.H	ALL 日本チーム使用
4 サキアスファイターズ94	177,300	K.H	ALL プラザルチーム使用 ボスは負けおぼろ使用
5 豪骨一族2	1,164,000	RED	ALL
6 ぶよぶよ通	176,187	WHM	ALL
7 ぶよぶよ通	175,667	WHM	ALL
8 パワードキア	835,300	AACAA	ALL
9 スラムダンク	156	W.B	ALL
10 ボンバーマンワールド	2,635,490	ALL	ALL

ゲームシティDADA

☆=1(7)

鳥取県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 真サムライスピリッツ (ケンケン 連なし)	218,910	AMI	ラスト
2 パワードキアII (セイルン 連なし)	1,449,800	あへきさきまR	ぜったいチャムチャムの両は(7人)
3 パワードキアII (カルティ 連なし)	1,274,200	WIZ	ALL
4 スーパーファミコンII (セマタマ 連なし)	3,242,900	ライトウングン!	ALL
5 スーパーファミコンII (フラククワ 連なし)	2,574,200	ヤンキー交	ALL
6 ワンバリア (テミリ 連なし)	1,203,000	ムーンボールマシン ちゃんB SPECIAL	今までの不調を回復させるマシン 千草龍子だったら 同僚はトム
7 ワンバリア (モリガ 連なし)	1,218,400	あかつきさきまR	クリア
8 ぶよぶよ通	106,182	CB, Jim 3号	おもしろはこれからさっ
9 雷 電DX	3,056,580	アルファのさんa	練習
10 ノーサルエフェクターズ	3,438	ムーンボールストライ	カー

アメニティスペースOZ合同集計

☆=1(31)

山口県小野田市西高池664-3 ☎(0836)84-5147

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ダライアス外伝 (Yゾーン)	9,873,370	HYDE	ALL 連付 手前店
2 ダライアス外伝 (Wゾーン)	6,963,250	ALEX	ALL 連付 山口店
3 スーパーファミコンII (コルト)	12,349,300	ZZTOP	ALL 連付 宇部店
4 豪骨一族2 (アーニー)	2,884,000	DAI	ALL 連付 手前店
5 パパルシフォンII	1,556,870	BAB	ALL 連付 山口店
6 パパルシフォンII	1,508,700	AAA	ALL 連付 山口店
7 クイズ ゴーストハンター	1,326,600	新玄月納豆 (はよっどハン)	ALL 小野田店
8 パワードキアII (プロティア)	1,951,800	極上デストロイター	ALL 連付 小野田店
9 疾風魔法大作戦 (チヤク)	814,623	ホニトけた人	ALL 連付 手前店
10 疾風魔法大作戦 (ボーンナム)	795,362	ホニトけた人	ALL 連付 小野田店

12月18日 (19日消印有効)

☆獲得数上位店(12・30号~1・15号)

順位	店名	今回	合計
1	福ヶ丘レジャーセンター (石川)	3	71
2	GAME's WILL (京都)	1	66
3	プレジデンティNASA杉本町 (大阪)	4	57
4	ハイテクセガ高崎 (群馬)	-	52
5	プレイランドスカイシアター (埼玉)	0	36
5	タイトーイン002スタジアム (大阪)	1	36
7	アイリン撃空閣 (岐阜)	2	32
7	ゲームコーナーフジ (東京)	3	32
7	ノーベル記念ホール下井藤 (東京)	4	32
10	荏原ゲームコーナー (東京、ほか2店)	0	30

ハイスコア通信 担当者から

さて、今年度の獲得数争いは今回を含めあと2回を残すのみとなり、12月初旬の「ゲームスト大賞」で表彰される上位3店もほぼ絞られてきた感がある。しかし、そのなかで首位争いは未だ予断が許されず、白熱した闘いが繰り広げられている。

今回の福ヶ丘レジャーセンターは、獲得数3つにとどまったが首位の座はがっちりキープ。しかも、GAMES'WILLとの差を「5」と離している。今度もワンバリアでの固め撃ちが大きく、半分はきつながらなくなってしまうが、この終盤に来て確実に差を稼げる機種を持っているのは何よりも強い。

首位争いは、この2店に完全に絞られており、次回で完全な順位が確定する。このまま福ヶ丘レジャーセンターの逃げきり勝ちか、それもGAMES'WILLの逆転があるのか。残す集計回数はあと1回。次回を注目しよう。

てあたりしだい ゲームリスト

11月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
ハットトリックヒーローズ95	タイトー	スポーツ サッカー	8-2	11月24日	
エースドライバー	ナムコ	ドライブ	HABG		
スーパーリアル麻雀PV	セガ	麻雀	KB	11月29日	ファンクラブの問い合わせ急増。来春頃に新規会員登録するのてしほし待てい!
ドリフトアウト'94	ビスコ	ドライブ	2-2	11月18日	ラリーの名車が実名で登場。ラリーゲーム「ドリフトアウト」の続編。
ドラゴンボールZ2	バンプレスト	格闘アクション	8-4	11月上旬	対戦も熱いぜ!!
LD麻雀エロスの館	日本物産	麻雀	KB	11月24日	失踪した恋人を捜しにエロスの館へ向かい、そこで見たものは…!
GUNHARD	データイースト	ガンシューティング	銃	11月10日	射撃場、コミカル0、実戦etc...4つのゲームモードで遊べる!絶対やるべし!
ダンクドリーム	データイースト	スポーツ バスケット	8-2	11月24日	RAPはアメリカの本物の黒人が担当した!ノリのストリートバスケット!コルも爆発!
パーチャファイター2	セガ	格闘アクション	8-3	11月末	
サッカースーパースターズ	コナミ	スポーツ サッカー	8-3	11月下旬	
プレイジングトルネード	ヒューマン	スポーツ プロレス	8-3	11月10日	
サイキックマスター	ヒューマン	占い		11月中旬	
早押しクイズ熱闘生放送!	ジャレコ	クイズ	0-5	11月24日	早押しクイズ第3弾。3人同時対戦プレイ可能。

12月以降発売ゲーム

X-MEN	カプコン	格闘アクション	8-6	12月	X-MENたちを自在に操り、ハイバークを決めるのだ!
クイズ殿様の野望2	カプコン	クイズ	0-4	1月	選んだ殿様によって、展開が変わるのだ。
究極II PC原人	カネコ	アクション	8-2	'95年以降	あなじみPC原人のアーケード版。ニコちゃんパリアで攻撃/防御。
パニックバンバン	カネコ	アクション	8-2	'95年以降	爆弾をつかんで敵の足場を爆破する。対敵が熱い!
グレート1000マイルズ ラリー	カネコ	ドライブ ドラッグ	8-2	12月上旬	クラッシュカーラリー「ミッレミリア」を再現。
カリブの財宝	フェイス	アクションパズル	8-2	未定	只今開発最終段階! 今年の冬はカリブが熱い!
ZUPAPAI	フェイス	アクション	8-2	未定	星は何でも知っている…。
麻雀カルチャースクール	フェイス	麻雀	KB	12月中旬	
アイドル雀士スーチャーパイ2	ジャレコ	麻雀	KB	12月中旬	スーチャーパイ2弾は5人の変身する新キャラ登場。人気声優8人が声の出演。
なるほど・ザ・ランプマン	ジャレコ	クイズ	0-4	12月	おなじみランプマン技術指導によるターゲット当てゲーム。2人対戦可。
ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	8-4	'95年1月下旬	ごめんなのだあ!発売が遅れるのだあ!うーん、アンラッキー!
パーチャルバッチング	サンソフト	スポーツ	特殊	12月	調整中
サイバーコマンド	ナムコ	シューティング	特殊	12月	
鉄拳	ナムコ	格闘アクション	8-4	12月	
プレイジングトルネード	ヒューマン	スポーツ プロレス	8-3	11月7日	超本格プロレスビデオゲームいよいよ登場。
クイズシアター	タイトー	クイズ		未定	
ボンバーマン ばいっくボンバー	エテック/ライジング	パズル	4-1	未定	
ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	KB	未定	
美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	アクション	8-3	未定	話題の新作!しばし待て!
サッカースーパースターズ	コナミ	スポーツ サッカー	8-3	12月14日	「スラムダンク」開発チームが作ったサッカーゲーム!期待してくれ!
クイズドラミファグランプリ	コナミ	クイズ	特殊	12月1日	歌に自信のあるキミ、ぜひプレイしてくれ。
フィールドサッカー	コナミ	スポーツ サッカー	TB-1	未定	彼女とだって楽しめる、操作の簡単なサッカーゲーム。
暴走船長パイレーツ	コナミ		特殊	未定	オジヤマなキャラを避けながら船の舵を操作して進め。
スピードキング	コナミ	ドライブ		未定	ホバービークルに乗って2045年のネオコウベンシティを突っ走れ!
ダブルドラゴン	テクノスジャパン	格闘アクション	8-4	未定	アーケード、コンシューマでヒットした格闘アクションゲームが本格NEOGEOで登場!
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	8-4	未定	大張正己キャラデザイン。必殺技トレースシステムが新しい!
ゲルマンアックス・ザ・デュエル	セガ	格闘アクション	8-3	未定	「ST-V」(タイタン)タイトル第1弾。
テックウォー	セガ	シューティング	特殊	未定	メガバイザーディスプレイを使ったまったく新しいゲーム。
セガ・ラリーチャンピオンシップ	セガ	ドライブ	HANG	未定	
連珠貴族	ビスコ	五目並べ	8-2	12月	2P対戦可能五目並べ。
天麟の書 死闘譚	ビスコ	格闘アクション	8-4	未定	NEOGEO用格闘ゲーム。
ワールドカップバレーボール95	データイースト	スポーツ	8-3	1月	またしてもデータイーストがスポーツゲームを開発!「それ」も収録!
マーヴェリック・サム・ビー	データイースト	ピンボール		12月上旬	ターゲットを狙ってボーガンの役を完成!スゲー面白いピンボール!
早押し将棋五目陣戦2	セガ	将棋	8-2	12月13日	より速くより強くなりました。好評シリーズ第2弾。
がんばれギンくん	テクモ	アクション	8-1	未定	
脳力向上委員会	テクモ	パズル	4-1	未定	

PALY-HOUSEアスカ ☆=0(5)

佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2F ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ	只今最終面	スコア申請集積中!	
2	パワースタイクII	47,140	IPHA-KN	ALL 2/30プレイノース
3	パワードキア	2,253,000	AMP-KL	S-5 プロテア
4	スーパーマッスルボマー	12,248,900	SI-END	ALL レイス
5	ザンクオブファイターズ34	259,140	Mr-BCC	ALL フライン
6	ヴァンパイア	1,008,600	AMP-Ki	ALL 野丸
7	痛快ガンガン行進曲	132,695	IPHA KN	ALL フウマ
8	ラグナロク	2,180,850	SI-END	S-7
9	ソニックウィングス2	649,503	IPHA TN	S 8 F-4
10	フライクワーターディスク	292,309	IPHA-TN	ALL スペインVS

神宮前キャロットハウス ☆=0(4)

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザンクオブファイターズ34	297,990	T. Y	・コイン ALL 中国チーム使用
2	ザンクオブファイターズ34	1 コインALL	MGF・ドリルじんだ	1 コイン ALL イギリスチーム
3	ソニックウィングス2 (2P同時)	16面ボス	MGF-Zin MGF KOB	共に1コイン 共に6面ボス
4	豪血寺一族2	1,592,100		1 コイン ALL 暴走連合 舞乱鬼参上!
5	豪血寺一族2	2,963,400	Mr. D	1 コイン ノーニー使用
6	へべれけのぼふへん	8,950	おへちゃんですわ♡	コイン ALL
7				
8				
9				
10				

ワンダーランド ☆=0(4)

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F ☎(0982)34-7827

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぶにっさいず	131,300	マスター-RAIKA	LV-98
2	真サムライスピリッツ	クリア	ARIEL君です。	和訳使用 IC
3	真サムライスピリッツ	クリア	ARIEL君だす	右左使用・C
4	真サムライスピリッツ	クリア	RYOだす	アースクエイク 使用 IC
5	真サムライスピリッツ	クリア	RAIKA	半端使用 IC
6	真サムライスピリッツ	クリア	ARIEL君だっぴん。	ナコルル使用 C
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ ☆=24(198)

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)362-0992

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンダムEXレビュー	1,785,800	D. WIN UTI (新人)	1c ALL シャゲクダグダ
2	豪血寺一族2 (アーニ ハミルトン)	6,857,200	D. WIN DIO	1c ALL 連発
3	豪血寺一族2 (花小路クラタ)	4,804,900	D. WIN ICE	1c ALL 連発 DX 8 PK-1
4	疾風魔術士作戦 (テック)	1,679,607	ケーキ MST	C ALL 残×0
5	ドラゴンボールZ2 (ベジータ)	329,500	WGFC-0 一魚	1c ALL
6	ライプリンガー (クレン)	11,692,880	D. WIN DMF (超不発)	1c ALL 残×0 修業中
7	ライプリンガー (システム)	13,865,770	D. WIN KJK	1c ALL 残×0
8	ライプリンガー (アッシュ)	15,538,850	D. WIN LVI	1c ALL 残×0
9				
10				

ゲームピアチャンス国分店 ☆=0(10)

鹿児島県国分寺中央3-12-37 ☎(0995)47-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドライブス外伝 (Z-ゾーン)	7,666,810	D. M	1c ALL ABOGKPZ
2	ドライブス外伝 (V-ゾーン)	10,092,810	NAT*おやし	1c ALL ABOHLQV
3	ドライブス外伝 (W-ゾーン)	9,498,270	TAC-穴ウメ	1c ALL ABEHLQW
4	ドライブス外伝 (X-ゾーン)	8,710,790	D. M	1c ALL ACEINSX
5	ドライブス外伝 (Y-ゾーン)	9,897,940	TAC 穴ウメ	1c ALL ABEUNSY
6	ドライブス外伝 (Z-ゾーン)	9,398,870	K I	1c ALL ACFJOUZ
7	ドライブス外伝 (W-ゾーン)	10,589,170	K I	1c ALL
8	ヴァンパイア (モリボン)	985,500		新登場今何処 (タケボン) ACFJOUV
9	ヴァンパイア (サムカッチ)	921,800		新登場今何処 (タケボン) 1c ALL
10	極上パロディウス (ロードフィッシュ)	830,300		M重野氏がライバル 鮮魚店 マニョアル ST7

1月15日号プレゼント

暑さも厳しい今日このごろ。はにかといそがしいと思うけど、それでもゲームをするってのがゲーマーだよ。次々と発表される新作ゲーム、お気に入りの一本を徹底的にやりこんで、友達をギャパンと言わせてやれ!!

締め切り 1月14日
ハガキ 148ページ
発表 4月15日号

カプコン提供

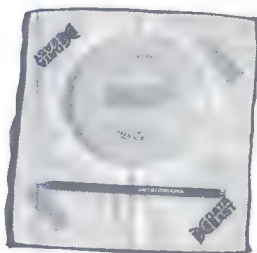
③ スーパーマッスルボマー Tシャツ 5名



こちらは、スーパーマッスルボマーのタイトルロゴが、背中にパッチリと入ったTシャツだ。これまた非売品だぞ。

データイースト提供

⑤ FPD、鉛筆型シャーペン、ハンカチセット 5名

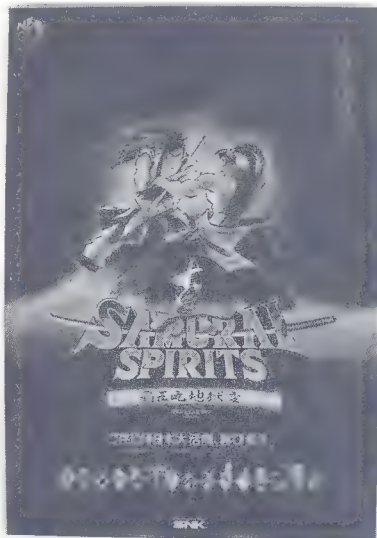


テコさんからは、フライングパワーディスクウィンドジャマーズとテコロゴ入りのシャーペン&ハンカチをセットだ。ちなみにシャーペンは9mm用だ。



SNK提供

② 真サムライスピリッツ ポスター 10名



待ちに待った真サムライスピリッツも登場して町々に行き渡ったころだと思う。そこでポスターをプレゼントだ。非売品だゾ。

～アンケートハガキを書く時の注意～

- ハガキを書く時はていねいに読みやすく書いてください。電話番号も忘れずにね!
- ハガキには細工しないで!ハガキの縁をギザギザにしたり、蛍光ペンでぬったりしないで。あと、コピーしたハガキは無効ですよ。切手もちゃんと貼ってね。

バンプレスト提供

① PCエンジン スーパーCD-ROM² 美少女戦士セーラームーンコレクション 3名



大人気のセーラームーンのPCエンジンCD-ROMのソフトだ。コレクションというだけで内容も、期待できるぞ。

彩アート京都提供

④ ガンバードポップセット 3名



彩さんからは「マリオンいきまーす」でおなじみのガンバードの大型ポップとミニポップをセットで3名様にあげちゃう。

- サムライスピリッツスピッチ ヨッパー
- 水越正憲君 (大阪府)
中森賢一君 (奈良県)
今津耕平君 (徳島県)
サムライスピリッツクワック
ブヒーロー
- 榎本 孝君 (東京都)
スーパーファミコン・ボディガード
- 木村雄孝君 (北海道)
花田史記君 (北海道)
三島真二君 (北海道)
安部智一君 (山形県)
長部真平君 (群馬県)
平川道明君 (千葉県)
菅沢 淳君 (東京都)
浜田勤泰君 (東京都)
三橋紀之君 (神奈川県)
- 島 希佳さん (静岡県)
川守貞樹君 (静岡県)
村上沙織さん (愛知県)
吉川和喜君 (岡山県)
右近綾子さん (佐賀県)
篠原正昭君 (鹿児島県)
SFCソフト裏血寺一族
塩沢 亮君 (栃木県)
加藤智将君 (埼玉県)
的羽圭子さん (大阪府)
ふたさんワイギユア
大塚よし子さん (神奈川県)
裏血寺一族裏板
横田 賢君 (福岡県)
裏血寺一族2裏板
石坂高啓君 (東京都)
- 山西真太郎君 (神奈川県)
佐々木和也君 (神奈川県)
黒鳥 力君 (新潟県)
豊田浩治君 (富山県)
中川わか子さん (三重県)
薄波 毅君 (大阪府)
福 美雄君 (大阪府)
寺岡武教君 (広島県)
安藤演彦君 (香川県)
田中文恵さん (愛媛県)
兵庫県警 狼伝説ポスター
岡島洋貴君 (群馬県)
田中高正君 (千葉県)
磯部真紀さん (千葉県)
高井直也君 (岡山県)
友寄絵美さん (沖縄県)
なぞぶよアルのルー
吉川由紀さん (東京都)

10月15日号プレゼント 当選者発表

- 肉筆カレンダー
館田 淳君 (埼玉県)
直筆色紙
浅見秀弥君 (埼玉県)
岡崎紗紗さん (千葉県)
神波 昇君 (東京都)
高瀬聖司君 (神奈川県)
北村宋朗君 (兵庫県)
黒子ポップ
井筒優香さん (埼玉県)
裏2のぼり
菅井ゆうこさん (栃木県)
裏2ポスター
石田 真君 (栃木県)
田口美奈子さん (千葉県)
岩船美幸さん (神奈川県)
若林一徳君 (長野県)

10月15日号、裏血寺一族付録プレゼント 当選者発表

NEO・GEO販売台数日本一のエマソン

全国通信販売!!

當まず、TELしてください。

TELした次の日に商品がお手もとに!!

商品代金は商品と引き換えです (ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円) (※一部地域、一部商品除く)

まとめて買って、
クレジットでらくらく
お支払い。
(50,000円以上お買い)
上げの方、高、ホー
ナス一括払いもあり

- 注意事項**
- キャンセル不可(発送後のキャンセルは送料をいただきます) ●返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
 - 品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます)
 - 今回の広告の価格は1/29現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。税別価格

※ネオジオ、基板以外の各種本体・ソフトや表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

新作ソフト予約受付中!!

S F 8ファイタープロレスP	12/22	¥7,980	S F ロックマン X	12/16	¥6,980	MC サムライスピリッツ	12/22	¥5,980
S F 大真獣物語	12/22	¥7,980	CD アルナムの牙	12/22	¥6,480	MC ナメスターナルブル	12/22	¥6,980
S F ドラゴンクエスト6	未定	未定	CD 卒業	12/23	¥6,480	NC 真・サムライスピリッツ 再入荷	12/22	超激安
S F 遊道白書 特別編	12/22	¥6,980	CD プリンセスメーカー	01/03	¥6,980	NC 真・サムライスピリッツ	12/15	TEL
S F GO!GO!アックマン	12/23	¥6,480	CD ロードス島脱走記2	12/16	¥5,980	3D スターブレッド	12/16	¥6,480

年に一度の決算大処分セール実施中

全品、超目玉価格にて販売中!
数に限りがありますのでお早めに

家庭用ネオジオ

ROMカセット			新品			中古			買取		
あしたのジョー伝説	×	4800	2400	スラッシュラリー	0	5800	2600	ベースボールスターズ2	×	7800	4800
アンドロメダ	×	3900	4900	戦国伝説2	×	5900	3400	麻雀狂乱伝	×	4800	2100
エイトマン	0	4800	1900	戦国伝説	×	7800	3500	マンシヤンロード	×	4800	1400
ASO2	0	3900	5000	ソニックワングス?	20980	17800	10600	みなさんのおかけます?	0	3800	1100
獣娘伝説	×	3800	1700	痛快ガンガン行進曲	22980	17800	10600	ミュージック・メロディ	0	4800	1900
獣娘伝説2	×	2200	800	得点王2	×	4800	1800	ミラクルドベンチャー	7980	6800	2000
獣娘伝説スペシャル	7980	2800	800	トッププレイヤー	16980	12800	5100	ライディングヒーロー	0	6800	1700
キングオブスターズ	0	3200	800	トッププレイヤー2	0	3800	1500	ラグ	0	4800	1600
キングオブスターズ2	×	4800	1900	ナム 1975	0	4800	1400	ラストリゾート	×	11800	5200
クイズ大捜査線	×	5800	3500	2020スーパーベースボール	0	3800	1500	リーグボウリング	×	5800	2000
クイズ迷宮・ネオ&ジオ	×	12800	6400	ニンジャコンバット	0	4800	1400	龍虎の拳	×	2800	1600
クロスワード	×	6800	4000	ニンジャコンバット2	×	13800	6200	龍虎の拳2	8980	4800	1100
ゴーストバット	×	6800	3000	ニンジャコンバット3	×	4300	3000	ロボアミーゴ	0	3800	1100
サイバーリップ	0	3200	1100	パニックファイター	×	4300	3000	ワールドヒーローズ	×	1800	900
サッカークラッシュ	×	6800	4000	パニックファイター2	×	4300	3000	ワールドヒーローズ2	×	1800	900
サムライスピリッツ	9980	4800	1400	パニックファイター3	×	19800	16800	ワールドヒーローズ2JET	9980	6800	2000
ジョジョキッド	0	3200	1200	バイオ機獣麻倉源次郎	×	5800	3000				
ザ・スーパーバイ	×	3800	1500	バイオ機獣麻倉源次郎2	×	5800	3000				

アーケード基板 販売(中古) & 買取

中古			買取			中古			買取					
アースジョーカー	2800	2800	キャベテラックス	2500	12500	スターフォース	2400	18000	ドラゴンボール2	6800	高価	レミリアンサッカー	2500	14000
R-TYPE	12000	8400	キャベテラックス2	2000	14000	スト2	4000	2000	ドラゴンボール3	3700	11000	ボスコニアン	4800	40800
R-TYPE 2	10000	6000	キャベテラックス3	2400	15600	スト2	10000	3500	ドラゴンバスター	5200	4000	ボクシングマッパズ	9800	82000
R-TYPE LEO	1200	7500	キャベテラックス4	3500	28000	スト2	3000	15000	ドラゴンブレード	10000	7000	ボクシングマッパズ2	15000	7500
魔道魔ドラキュラ	5800	5000	キャベテラックス5	4500	32000	スト2	7200	32000	ドラゴンクエスト	3900	15200	ボクシングマッパズ3	10000	5000
魔道	1800	1500	キャベテラックス6	4800	32000	スト2	12000	2200	ドラゴンクエスト2	1500	9000	ボクシングマッパズ4	24000	13600
アルゴスの戦士	1600	1200	キャベテラックス7	4800	32000	スト2	3000	21000	ドラゴンクエスト3	3900	15200	魔界村	16000	11200
アンダーカバー	2800	2000	キャベテラックス8	4800	32000	スト2	15000	9000	ドラゴンクエスト4	3900	15200	魔界村2	16000	11200
イタルカンフ	1800	1600	キャベテラックス9	4800	32000	スト2	28000	15400	ドラゴンクエスト5	3900	15200	魔界村3	16000	11200
イスターの復活	9800	9000	キャベテラックス10	4800	32000	スト2	18000	10800	ドラゴンクエスト6	3900	15200	魔界村4	16000	11200
1941	3800	28500	キャベテラックス11	4800	32000	スト2	24000	18400	ドラゴンクエスト7	3900	15200	魔界村5	16000	11200
イメーグファイター	6000	4000	キャベテラックス12	4800	32000	スト2	30000	21000	ドラゴンクエスト8	3900	15200	魔界村6	16000	11200
ウツパイア	7500	6800	キャベテラックス13	4800	32000	スト2	36000	24600	ドラゴンクエスト9	3900	15200	魔界村7	16000	11200
Vファイター	1600	10400	キャベテラックス14	4800	32000	スト2	42000	27800	ドラゴンクエスト10	3900	15200	魔界村8	16000	11200
ウルフファンク	3500	31500	キャベテラックス15	4800	32000	スト2	48000	31000	ドラゴンクエスト11	3900	15200	魔界村9	16000	11200
ウィリアムVSフレクター	6800	4800	キャベテラックス16	4800	32000	スト2	54000	34200	ドラゴンクエスト12	3900	15200	魔界村10	16000	11200
ウィリアムVSフレクター2	1000	9200	キャベテラックス17	4800	32000	スト2	60000	37400	ドラゴンクエスト13	3900	15200	魔界村11	16000	11200
ウィリアムVSフレクター3	2800	16800	キャベテラックス18	4800	32000	スト2	66000	40600	ドラゴンクエスト14	3900	15200	魔界村12	16000	11200
ウィリアムVSフレクター4	1400	10500	キャベテラックス19	4800	32000	スト2	72000	43800	ドラゴンクエスト15	3900	15200	魔界村13	16000	11200
A-JAX	2000	14000	キャベテラックス20	4800	32000	スト2	78000	47000	ドラゴンクエスト16	3900	15200	魔界村14	16000	11200
エゴトエクス	3000	20000	キャベテラックス21	4800	32000	スト2	84000	50200	ドラゴンクエスト17	3900	15200	魔界村15	16000	11200
エゴトエクス2	1200	4800	キャベテラックス22	4800	32000	スト2	90000	53400	ドラゴンクエスト18	3900	15200	魔界村16	16000	11200
エドワードランチャー	4200	31500	キャベテラックス23	4800	32000	スト2	96000	56600	ドラゴンクエスト19	3900	15200	魔界村17	16000	11200
エリク8	7200	高価	キャベテラックス24	4800	32000	スト2	102000	59800	ドラゴンクエスト20	3900	15200	魔界村18	16000	11200
黄金の魂	3500	28000	キャベテラックス25	4800	32000	スト2	108000	63000	ドラゴンクエスト21	3900	15200	魔界村19	16000	11200
大江戸ファイター	4200	25200	キャベテラックス26	4800	32000	スト2	114000	66200	ドラゴンクエスト22	3900	15200	魔界村20	16000	11200
オーガ	4800	30000	キャベテラックス27	4800	32000	スト2	120000	69400	ドラゴンクエスト23	3900	15200	魔界村21	16000	11200
ガイダンス	2000	13000	キャベテラックス28	4800	32000	スト2	126000	72600	ドラゴンクエスト24	3900	15200	魔界村22	16000	11200
海底大戦争	3400	26500	キャベテラックス29	4800	32000	スト2	132000	75800	ドラゴンクエスト25	3900	15200	魔界村23	16000	11200
ガンダム	TEL	45000	キャベテラックス30	4800	32000	スト2	138000	79000	ドラゴンクエスト26	3900	15200	魔界村24	16000	11200
ガンダムアリア	33000	22000	キャベテラックス31	4800	32000	スト2	144000	82200	ドラゴンクエスト27	3900	15200	魔界村25	16000	11200
ガンダム	10000	5000	キャベテラックス32	4800	32000	スト2	150000	85400	ドラゴンクエスト28	3900	15200	魔界村26	16000	11200
ガンダム	6000	3600	キャベテラックス33	4800	32000	スト2	156000	88600	ドラゴンクエスト29	3900	15200	魔界村27	16000	11200
機動戦士ガンダム	6000	3600	キャベテラックス34	4800	32000	スト2	162000	91800	ドラゴンクエスト30	3900	15200	魔界村28	16000	11200

買取 交換の申込方法 (注意事項)

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日~7日で送金させていただきます。すべて送金現金書留で送ります。(手数料1,000円)
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払いで荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取価格が下がります。

6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい。買取価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にして下さい。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. アーケード基板のインストール・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いて無い場合(コピーの場合も同じ)は買取金額は下がります。(※20%~50%買取金額が下がります)



〒431-01 静岡県浜松市笠井町32-1 **エマソン** 年中無休 通販部係

※「エマソン通信」の定期購読(月1回)希望の方は年会費を現金書留で申し込み下さい。(年3,000円)

☎053-433-9900 受付時間AM11:00~PM8:00 高価買取します ※コミック本に限り50冊以上は着払いでOKです
FAX 053-434-9711 FAXでも受付いたします 現金書留でも受付いたします コミック本1冊50円 ミュージックCD 300~1,500円

買取申込書

氏名 (フリガナ) _____ 生年月日 _____ 年齢 _____ 保護者名 _____ (フリガナ) _____

住所 (フリガナ) _____ 電話番号 _____

ゲームスト 1/15号 _____ 印 _____

未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。



聖日商品がおてもとに

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

商品代金と商品の
引き替えシステム

アーケード基板から家庭用ゲームソフトまで豊富な在庫

ほんの一例

■カプコン

- ヴァンパイア……………¥88,000
- スーパーストII X……………¥88,000
- スーパーストII……………¥45,000
- エイリアンVSプレデター……………¥68,000
- ダンジョン&ドラゴンズ……………¥58,000
- ストリートファイターII……………¥8,000
- ストIIダッシュ……………¥10,000
- ストIIダッシュターボ……………¥16,000
- チキチキボーイズ……………¥20,000
- バース……………¥28,000
- カプコンワールド2……………¥12,000
- 天地を喰らうII……………¥34,000
- キャプテンコマンド……………¥29,000
- ウィロー……………¥33,000

■タイトー

- レイフォース……………¥65,000
- ライトブリンガー……………¥45,000
- ハットトリックヒーロー'93……………¥39,000
- アラビアンマジック……………¥23,000
- クレオンしんちゃん2……………¥12,000
- 龍神……………¥19,000
- ブランディア……………¥12,000
- バイオレンスファイト……………¥15,000

■東亜プラン

- バツワン……………¥39,000
- 達人王……………¥19,000
- V・V……………¥13,000
- ドギューン……………¥13,000
- フィグゼイト……………¥15,000

■ビデオシステム

- ソニックウイングス……………¥18,000
- ターボフォース……………¥15,000
- 闘突ブレイザー……………¥13,000
- F1グランプリII……………¥5,000
- スーパーボール91……………¥7,000

■コナミ

- 究極戦隊ダダンダーン……………¥55,000
- バイオレントストーム……………¥38,000
- ミスティックウォリアーズ……………¥35,000
- マーシャルチャンピオン……………¥25,000
- サンセットライダーズ……………¥28,000
- エイリアンズ……………¥25,000

- エスケープキッズ……………¥18,000
- X-MEN……………¥18,000
- XEXEX……………¥25,000
- GIジョー……………¥28,000
- プレミアサッカー……………¥49,000
- トライゴン……………¥17,000
- ガイアポリス……………¥25,000

■バンプレスト

- 戦国エース……………¥35,000
- マクロス……………¥18,000
- マクロスII……………¥16,000
- SDガンダムネオバトル……………¥12,000
- ゴジラ……………¥15,000
- 仮面ライダーバトルゲーター……………¥10,000
- ドラゴンボールZ……………¥29,000
- SDガンダムラインボー大戦記……………¥9,000
- ウルトラ闘魂伝説……………¥12,000
- 機動戦士ガンダム……………¥12,000

■ナムコ

- ネビュラスレイ……………¥28,000
- ニューマンズレック……………¥19,000
- スーパーワールドコート……………¥19,000
- タンクフォース……………¥7,000
- グレートスラッガー……………¥9,000
- ティンクルビッド……………¥13,000
- コスモキングザバズル……………¥7,000
- エクスパニア……………¥8,000
- クイズ魔Q大冒険……………¥5,000

■データイースト

- 空牙……………¥16,000
- ファイターズヒストリー……………¥8,000
- キャプテンアメリカ……………¥19,000
- デスブレイド……………¥9,000
- ダークシール……………¥12,000
- ダークシールII……………¥15,000
- ドラゴン忍者……………¥15,000
- サンダーゾーン……………¥13,000
- ファンキージェット……………¥12,000
- タンブルポップ……………¥8,000
- ロボコップ……………¥8,000
- ロボコップ2……………¥15,000

■アイレム

- 海底大戦争……………¥39,000

- アンダーガバコップス……………¥29,000
- フック……………¥25,000
- ジオストーム……………¥29,000
- R-TYPE LEO……………¥18,000
- R-TYPE II……………¥10,000
- 剣豪……………¥12,000
- X-マルチプライ……………¥12,000
- イメージファイト……………¥8,000
- 最後の忍道……………¥17,000
- バーフェクトソルジャーズ……………¥25,000
- クロスブレイズ……………¥15,000
- ガンホーキ……………¥10,000
- ボンパーマン……………¥9,000
- キャロップ……………¥6,000
- サンダーブラスター……………¥9,000
- エアデュエル……………¥12,000

■ネオジオ(業務用)

- 痛快GAN行進曲……………¥10,000
- フライングパワーディスク……………¥15,000
- ビューポイント……………¥15,000
- ワールドヒーローズ2JET……………¥7,000
- ファイヤースーパーブックス……………¥3,000
- 龍虎の拳……………¥1,000
- 龍虎の拳2……………¥5,000
- 餓狼伝説……………¥1,000
- 餓狼伝説2……………¥4,000
- 餓狼伝説スペシャル……………¥5,000
- サムライスピリッツ……………¥7,000
- ザ・キングオブファイターズ94……………TEL
- 真サムライスピリッツ……………TEL

■その他の基板

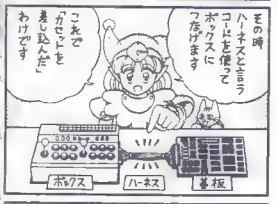
- ハイパーデュエル……………¥19,000
- くっすんおよよ……………¥18,000
- 雷電……………¥23,000
- 雷電II……………¥65,000
- 雷電DX……………¥89,000
- ツインイーグルII……………¥45,000
- 豪血寺一族……………¥19,000
- 大江戸ファイト……………¥39,000
- ワールドカップ94……………¥39,000
- グラッドストライカー……………¥39,000
- ワールドラリー……………¥59,000
- 雷龍2……………¥28,000

- ノストラダムス……………¥18,000
- ハチャメチャファイター……………¥13,000
- ブラックハート……………¥10,000
- だるま道場……………¥18,000
- 大王……………¥29,000
- デトリス……………¥12,000
- コラムスII……………¥9,000
- スタックコラムス……………¥15,000
- ポトポト……………¥10,000
- マッドシャーク……………¥19,000
- スカッシュ……………¥7,000
- ドリフトアウト……………¥3,000

この他基板は豊富に
用意してあります。

■ネオジオ

- 真サムライスピリッツ
- ザ・キングオブファイターズ94
- NEO GEO CD
- ソフトオール25%OFF
- 真サムライスピリッツ
- ワールドヒーローズ2JET
- ザ・キングオブファイターズ94
- ASO II
- 餓狼伝説
- 餓狼伝説2
- 餓狼伝説スペシャル
- サムライスピリッツ
- 得点王2
- 龍虎の拳
- 龍虎の拳2
- マジシャンロード
- ラギ
- ニンジャコンバット
- ラリーチェイス
- クロススウォード
- ニンジャコマンド
- SEGA・サターン
- バーチャファイター
- クロックワークナイト



DAYTONA USA
バンツァードラゲーン
ビクトリーゴール
真説・夢見館 他
■3DO■
スーパーストリートファイターII X
ポリノスーツ 他
THE野球拳スペシャル
アイドル雀士スーパースペシャル
オーバードライブ 他

KIC PANA TWIN (S内蔵)

本体……………38,000円
RGBケーブル……………3,000円

KIC PANA CUSTOM (S内蔵)

本体……………34,000円

シグマAV-3000 (S内蔵)

AV3000……………25,000円
Σ6000ターボ……………13,800円

SEGA SATURN
64bit級・ものすごいゲームマシン

本体……………44,800円
→特価

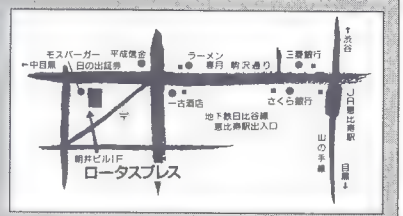
NEO GEO CD

本体……………49,800円
→特価

初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

株ロータスプレス

☎03-3760-6630 FAX.03-3760-5359 AM11:30~PM 8:00
〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-1-9朝井ビル1F



次号予告

ゲームスト1月30日/2月15日合併号は

特別定価
550円

12月27日(火)

発売
!!

今度のゲームストは
「人気ゲーム・メーカー描き下ろし特製カレンダー」
付きの超強力合併号だ!
新年大プレゼントもあるから心して待て!!
特別定価はタテじゃない!!

★恒例1994年度ゲームスト大賞発表!!



特集

- ・X-MEN
- ・真サムライスピリッツ
- ・バーチャファイター2
- ・ダイアス外伝
- ・鉄拳
- ・サイバーコマンド

●去つてゆく年もあれば、来る年もある。ゲームストはどんなゲームも新しい年だ。今年も、今からワクワクする。みんな応援してね!

最新ゲーム情報が満載の

月刊 **コイン** ジャーナルは
おいらの強~い味方。

たとえば

- 基板、筐体が欲しいキミは…
「中古機情報」で、お買い得機を
みつけよう!
- 新製品やインカム情報が
気になるキミは…
「ニューマシンインフォメーション」や、
「ロケーション別業況」を読もう。

ほしい人は、現金書留に¥1,650(送料込)
を入れて送ってネ!

株式会社コインジャーナル

〒530 大阪市北区東天満2-10-19 マークベストビル4F TEL 06-354-9891



コインくん

論

アーケードゲームにおけるハード技術の重要性

石井ぜんじ

ゲームの中で、一番核となるものはゲーム自体の面白さであり、ゲーム性である。私にも、それはわかりすぎるくらいわかっているつもりである。しかし、あえて、私はハード能力、技術力の重要性というものを、強調していきたいと思う。

ハード能力は、停滞することなく着実に進歩している。だからこそ、ゲームはその進歩に際して、確実に進化していく可能性がある。またそうでなくてはならないのである。

ゲーム作りは、効率のいい、楽な作り方というものがある。対戦ゲームなら、背景を一枚絵で描いて、適当に動く物物加える。手前には動きのみのパターン数を多くした2人のキャラクターを配置する。横スクロールのアクションやシューティングなら、数枚の絵を描いて、適当に多重スクロールさせる。敵キャラは使い回して、間を持たせる。

ハードの効率を考えれば、それが一番つとりばよく完成させる方法だ。開発費も早めに回収できる。良い企画者とグラフィックの人材がいれば、かなり面白いものができるだろう。

しかし、それでは、決して従来以上のゲームはできない。どんなに練りこんであって、完成度が高くても、もはや存在したところのあるゲームなものだ。記録的大ヒットは望めない。

限られた世界の中で、知恵を絞っても限界がある。もっと、型破りな、ハードの能力を限界まで利用した、新しい可能性の中で勝負しないと、どんどん飽きられていってしまっているのではないだろうか。

しかし、プレイヤーが本当に望んでいるものは、自分の想像もつかない、今までに見たことのないゲームのほうだ。こんなゲームを作るには、大幅にゲーム作りの方法を変えていかなければ不可能なはずである。そして、そのとき初めて、今まで不可能だった新しいゲーム性が可能になるのだと思っ。そのためにこそ、技術力が欠かせないものとなる本だ。

本に有能なアイデアマンなら、技術が上げればさらに多くのアイデアを実現できるはず。また、技術が刺激になって、想像だにできなかったアイデアが生み出されることもあるだろう。

そういうわけで、技術力のあるメーカーには、マンネリに陥りがちなゲームシステムを打破していくパワーを、いっそう期待したいところである。

■待ってー、もうひとこと

編集部へ電話で質問される人へのお願いなんだけど、各ゲームは必ず担当のライターがいて、質問に答えるのはこの人たちのなだ。しかし、彼らも、自分の仕事があったり、学校へ行っていたりして、いつも編集部にいるわけではない。従って、電話をくれても必ず対応できるわけではないのだ。こんなときは、ハガキで質問をくれるところにも対応しやすいのだ。ヨロシク！ (うぬぼれ屋さん碧)

表紙の裏をとれ

11月24日午後10時下宿前。そこでは遠方にくれていった。鍵を持たずに戸の錠を開けて出てしまっていたのだ。ドキドキと無理矢理戸をこじ開けたが、針金があれば錠が掛かってようが関係ないことが発覚。開けっぱなしだ。池袋でパルポブルをやった。おもしろいっす。懐かしさに振り回されてるだけかも？アでもいいたる。原 ひとし

●近ごろ、体調がめっぽう悪く、ろくにゲームセンターにも通えない状況である。ゲームができないせいでストレスがたまり、さらに体調が悪くなる。健康のありがたさが身にしみている毎日です。というわけでパルシンフォニーもあまり進歩がなくて困っている。とにかくパワーアップ(特に連射)が出にくいので、パワーアップコマンドでもなければつらい。情報求む！
ティンクルビットもまだまだやらなければ。(DAN)



●前号で田舎に帰ると書いたけど、急きょ12月28〜30日にスキー旅行が入ってしまいました。従って水戸近郊のゲーセンに私が出現するのは大晦日以降です。目印は体格以外にも、本誌10月30日号にてさらしている醜態およびプレイ中周辺に発散させる怪しげな気配なんてのがあるのでご参考までに(何だそりゃ)。
まずは水戸駅周辺、そして50号沿いをじゅうたん爆撃していく予定です。お楽しみに！ (茨城県北部活性化委員長 立衆多)



●つい最近、昔の学校の友人にいきなり飲み会に誘われました。いやあラッキー、ラッキー。2次会までしかなかったけれど、久しぶりにスッキリできた気分。ありがたい友人を持って幸せですね。じつは詳しいことを聞いてみると、自分と同じ駅の近所に住んでいた、某ゲームメーカーの開発にいたり世間は狭いらしい。超〜盛り上がりました。また今度、残りの友人を含めて飲み会をやりたいですね。(パンパンに会いたいがっちゃん)



●近ごろ町をカッポしている、おばちゃんたちがイキなバイク(自転車)にのっている。ほとんどが自転車というよりは、大型の三輪車で、タイヤも前に集中している物から、後部に2つある物までなかなか種類も多いのだ。中でも笑ったのが、タイヤが前後2つずつの四輪車があったのにはかなりビックリした。しかもその自転車はシャコタンときていたので、再度笑えたのだった。やっぱり乗り物は安全第一っすね。(わき見運転のMAN次郎)



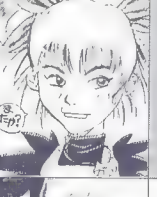
●つー訳で、づるさんに連れられて、生まれて初めてのスキーへ行ってきました(屋内だよ)。たかが足に板キレをつけて滑るだけじゃねー余裕余裕ーっ!!と思ひ、ことに諦みましたが…地獄見ました。一度滑り出したら全然止まんねーんだもんキーっ!!…危うく命落としかけました。うにゅーこのままでは済まさんぞ!! 特訓しまくりだ今年の冬は一。スキーを甘くみてはイカンのお。あり？もうXmas?今年も寂しくジングルベルだ涙。(測健)



●近頃このコーナーに顔を出す雪風です。みなさん巻頭のサイバークマンド見てくれましたアもの凄くいいです。4、5P目は私が考えてページを構成しましたがどうだったでしょうかアゼび、葉書で聞かせてください。今、担当がVF2と鉄拳、サイバークマンドとポリゴンはばかりですが、どの会社のゲームをみても底力を感じさせられるばかりです。このままゲームが盛り上がったまままだいいのになあ。(雪風)



●私も早いことに、ライター生活3年になるうとしている。私はあいかわらずだが、私のまわりでは最近、明らかに"手抜き"をしている人間を見かけるようになった。しかもその人間は自覚していない。スケジュールがきつい場合は当然"妥協"するのも大切な。しかし、"妥協"と"手抜き"は、あきらかに別のものである。そのへんをキチンと自覚してもらいたい。人から言われる前にね。(たまにはまともなことも言うM.D.S.-PIK君)



●遂に私もモニターを購入しました。あとはコントロールBOXと基板を揃えれば、念願のARCADEライフを送ることができ。しかし、自分の部屋のビデオデッキとODプレイヤーは壊れたままだし、そろそろスキーシーズンも始まるし。今年はウェアとブーツを買おうと思っているのだが…うーん金が足りない。あっ嬢江美都子全集も買わなくちゃ。(ほしい物いっぱい、KKY-いなりん)



●いやー、もう冬ですな。冬と言えば雪。雪と言えばそうスキーですよ。今年もガンガン滑りに行くかと思う。しかし、昨年とは違い、本誌は月2冊。こんな状況で行けるか不安だ。話は変わりますが、この前、某C社のXゲームの取材に行ったときに開発担当の人と話をしたが、天才とは、このような人のことを言うんじゃないか、と生まれて初めて感じた。あんな発想は、普通考えないよな。世の中は広い！(カラオケGoMOMO)



GAMEST 1月15日号

■平成7年1月15日発行 第10巻1号通巻135号
◆編集 石井ぜんじ APAPA するする FRS-N.O
C-LAN 藤原ひとし 浪速の松ちゃん
KAL いなりん もも RIKぞ びく
田淵健康 TKO SHIN 落合 TEZU T.S
立衆多 ACE DSI Scho小杉 がっちゃん
DAN MAN GED Toshi かんぬき DAN
咖啡FREAKI K-K 雪風 RYO K-TAN
佐藤孔建 浪速雅史 河田 伊藤勝幸
林 野吉 竹森美由美 二田祐樹 霜田和人
白鳥清美 松井宗運 入澤英明 木村学 岩井浩之
高安 影 藤川哲雄 重山 健 瀧辺彰規
◆協カスタッフ 新藤和義デザイン室 エジマ企画
ローリングストーン 西村光賢
■発行人 加藤 博
■編集人 高橋己代子
■発行元 株式会社新声社
〒1101 東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電話 03 (3293) 9321
編集部 03 (3293) 9324
営業部 03 (3293) 9326
■印刷 凸版印刷
©1995 新声社 雑誌22443-1/15
本誌からの無断転載を禁じます。

対戦、CPU、どちらも大人気な...

対戦、CPU、どちらも大人気な...

キャラクターファイト

ユニバーサル・ウォリアーズ

©SNK / SUN SOFT 1995

UNIVERSAL WARRIORS

今回は、相手と闘うにあたって必要な、
対空兵器と連続技をとり上げてみた。
基本的なことなのでジックリと見よう。

担当：MAN次郎&ショーこまキイ



なめらかにフィールドを舞わせる!!

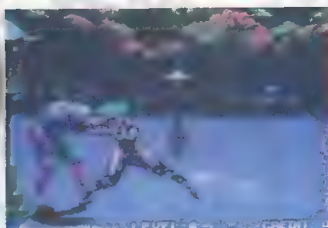
システムまじりの戦術

まず対戦始めるなら、画面の広さも気になってくる。あれ?後がないよ、こわ〜!!

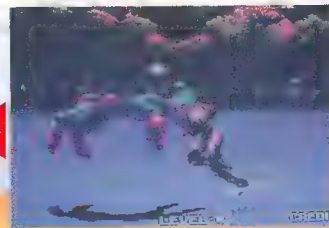
このゲームの一番インパクトがある点と言えば、やはり無限大ステージということかな。だが、これを利用して体力の勝っている相手が、時間切れまで逃げることはできない。

システム面での面白さ!!

キャラクターファイトは、NEO・GEOなので、かなり出回りもよさそうである。というよりは、面白いのでぜひとも出回ってほしい一作だ。



あまい!!



鬼さんこちら、

いので覚えておこう。そう、いくらバックタッシュで相手から逃げようが、そのまま追いかけてくるタッシュのほうが早く、すぐに追いつかれてしまうのだ。だが、これ(後方への逃げ)

こちらの基本技で落とした後、追い打ちで突進系の技を当てることができること。そればかりか、攻撃をくらった後の敵も空中で、技を出して反撃することが可能だ。これで、一方的に相手から空中攻撃を受けることはないはず。くらうのは自分のミスである。

もう一つの特徴は、相手をこちらの基本技で落とした後、追い打ちで突進系の技を当てることができること。そればかりか、攻撃をくらった後の敵も空中で、技を出して反撃することが可能だ。これで、一方的に相手から空中攻撃を受けることはないはず。くらうのは自分のミスである。

は相手の攻撃を誘うにもってこいなので、時間がなくなりそう、なおかつこちらがリードしている時には、これで相手をあきよせて一撃決めちゃろう。

また、このゲームには空中ガードがないので覚えておく。話は変わるが、どんなキャラでも飛び道具でジャンプを誘われ、それを対空で落とされる戦法(鳥カゴ)はキツイはず。キャラクターファイトでは、相手の飛び道具を自分の攻撃で消すことができるのだ。

これさえあれば、もう飛び道具なんて怖くないと思っただあな、それはあまいぞ。どんなに簡単と思われる基本でも、キャラごとにタイミングが違ったりと、結構、慣れが必要になってくる場合があるのだ。

また、このゲームには空中ガードがないので覚えておく。話は変わるが、どんなキャラでも飛び道具でジャンプを誘われ、それを対空で落とされる戦法(鳥カゴ)はキツイはず。キャラクターファイトでは、相手の飛び道具を自分の攻撃で消すことができるのだ。

また、このゲームには空中ガードがないので覚えておく。話は変わるが、どんなキャラでも飛び道具でジャンプを誘われ、それを対空で落とされる戦法(鳥カゴ)はキツイはず。キャラクターファイトでは、相手の飛び道具を自分の攻撃で消すことができるのだ。

また、このゲームには空中ガードがないので覚えておく。話は変わるが、どんなキャラでも飛び道具でジャンプを誘われ、それを対空で落とされる戦法(鳥カゴ)はキツイはず。キャラクターファイトでは、相手の飛び道具を自分の攻撃で消すことができるのだ。

また、このゲームには空中ガードがないので覚えておく。話は変わるが、どんなキャラでも飛び道具でジャンプを誘われ、それを対空で落とされる戦法(鳥カゴ)はキツイはず。キャラクターファイトでは、相手の飛び道具を自分の攻撃で消すことができるのだ。

基本戦法である

闘い方においては、ごく普通の格ゲーと同じように操作されるわけだが、ボタンが4つのため最初に覚えておくことは、それぞれのボタンによる効力である。キャラごとにあえずは、キャラごとに、それをとて押ししたらキックになる、またはどんな戦

闘い方においては、ごく普通の格ゲーと同じように操作されるわけだが、ボタンが4つのため最初に覚えておくことは、それぞれのボタンによる効力である。キャラごとにあえずは、キャラごとに、それをとて押ししたらキックになる、またはどんな戦

闘い方においては、ごく普通の格ゲーと同じように操作されるわけだが、ボタンが4つのため最初に覚えておくことは、それぞれのボタンによる効力である。キャラごとにあえずは、キャラごとに、それをとて押ししたらキックになる、またはどんな戦

闘い方においては、ごく普通の格ゲーと同じように操作されるわけだが、ボタンが4つのため最初に覚えておくことは、それぞれのボタンによる効力である。キャラごとにあえずは、キャラごとに、それをとて押ししたらキックになる、またはどんな戦

闘い方においては、ごく普通の格ゲーと同じように操作されるわけだが、ボタンが4つのため最初に覚えておくことは、それぞれのボタンによる効力である。キャラごとにあえずは、キャラごとに、それをとて押ししたらキックになる、またはどんな戦

闘い方においては、ごく普通の格ゲーと同じように操作されるわけだが、ボタンが4つのため最初に覚えておくことは、それぞれのボタンによる効力である。キャラごとにあえずは、キャラごとに、それをとて押ししたらキックになる、またはどんな戦

闘い方においては、ごく普通の格ゲーと同じように操作されるわけだが、ボタンが4つのため最初に覚えておくことは、それぞれのボタンによる効力である。キャラごとにあえずは、キャラごとに、それをとて押ししたらキックになる、またはどんな戦

闘い方においては、ごく普通の格ゲーと同じように操作されるわけだが、ボタンが4つのため最初に覚えておくことは、それぞれのボタンによる効力である。キャラごとにあえずは、キャラごとに、それをとて押ししたらキックになる、またはどんな戦

闘い方においては、ごく普通の格ゲーと同じように操作されるわけだが、ボタンが4つのため最初に覚えておくことは、それぞれのボタンによる効力である。キャラごとにあえずは、キャラごとに、それをとて押ししたらキックになる、またはどんな戦

これぐらいの闘合いがほしい。つらいのは、ギョウスターにG・ドーンで、また、シユリがきてもちよつといやだ。こいつらは、とにかく相手の動きをよく見て、反応しよう。

これぐらいの闘合いがほしい。つらいのは、ギョウスターにG・ドーンで、また、シユリがきてもちよつといやだ。こいつらは、とにかく相手の動きをよく見て、反応しよう。

これぐらいの闘合いがほしい。つらいのは、ギョウスターにG・ドーンで、また、シユリがきてもちよつといやだ。こいつらは、とにかく相手の動きをよく見て、反応しよう。

これぐらいの闘合いがほしい。つらいのは、ギョウスターにG・ドーンで、また、シユリがきてもちよつといやだ。こいつらは、とにかく相手の動きをよく見て、反応しよう。

これぐらいの闘合いがほしい。つらいのは、ギョウスターにG・ドーンで、また、シユリがきてもちよつといやだ。こいつらは、とにかく相手の動きをよく見て、反応しよう。

これぐらいの闘合いがほしい。つらいのは、ギョウスターにG・ドーンで、また、シユリがきてもちよつといやだ。こいつらは、とにかく相手の動きをよく見て、反応しよう。

これぐらいの闘合いがほしい。つらいのは、ギョウスターにG・ドーンで、また、シユリがきてもちよつといやだ。こいつらは、とにかく相手の動きをよく見て、反応しよう。

これぐらいの闘合いがほしい。つらいのは、ギョウスターにG・ドーンで、また、シユリがきてもちよつといやだ。こいつらは、とにかく相手の動きをよく見て、反応しよう。

これぐらいの闘合いがほしい。つらいのは、ギョウスターにG・ドーンで、また、シユリがきてもちよつといやだ。こいつらは、とにかく相手の動きをよく見て、反応しよう。



LEVEL 1

飛び道具ない系
消せるとわかっていても、遠隔からの飛び道具待ちをしなくてはならない。キーポイントとしては、やはり相手の飛び道具をパンチで消すことが大切になってくる。とにかく前へ前へと出て、スキあらば投げるか、連続技を決めるしかない。

飛び道具ない系
消せるとわかっていても、遠隔からの飛び道具待ちをしなくてはならない。キーポイントとしては、やはり相手の飛び道具をパンチで消すことが大切になってくる。とにかく前へ前へと出て、スキあらば投げるか、連続技を決めるしかない。

飛び道具ない系
消せるとわかっていても、遠隔からの飛び道具待ちをしなくてはならない。キーポイントとしては、やはり相手の飛び道具をパンチで消すことが大切になってくる。とにかく前へ前へと出て、スキあらば投げるか、連続技を決めるしかない。

●リーチがないが、飛び道具があるぞ系

何といっても、ガンガン攻めてこちらの技のスキをついてくる相手が苦しい。

そんな時は大きくとつに戦法が分けられ、バックタッシユで間合いを取るが、小技でキャンセルをかけて着々と削る方法に分かれる。

どちらもそんなにデメリツトはないので、攻めが主体になつているやつは、待ちと言われてもしかたがないくらい、間合いのことだけを頭に入れて闘おう。

トリカゴにならないのは、待ちには最高のシステムだからね。



遅いつめられないのは、待ちキャラにとつての武器だ!!

キャラ的には、ムサファー・アルバンにあてはまる。ロルフ、カズマに関しては、飛び道具はあるのだが、ほとんどはの相手とそこそこ闘える性能を持つているので、さほど気にすることもない。

PS

CPUは、最初から難しい感があるのだが、勝てないわけではなく対戦のように楽しんでいる。

対戦で思はず勝つたら、CPUに負けただなんてことがあるかもしれないが、返し技の練習をさせてもらうといい。かなり攻めてくるぞ。

キャンセルで遊びまくろう(ちとめりから)

瞬殺、連続技特集

このゲームのキャンセルはちと難しい。だが、その分決まった時はうれしさもひとしおになるぞ。

担当：MAN次郎

キャンセルのコツ

ほかのゲームよりもキャンセルのかわりが悪く見えるが、Aの小技なら気にしなくてもすぐ出る。

しかし、Bよりも強い攻撃になると、コマンドを先に入

見ればわかると思うが、キャンセルのわかる技をそれぞれ表にしてみた。これらにキャンセルをかけて、連続技を決めてやる。

キャンセルかかる技表

ギンターブルス	A 全部	B シャガみ	C なし
アルバン	A 全部	B シャガみ	C なし
ジュリ	A 遠距離立ち以外	B 近距離立ちシャガみ	C シャガみ
ロルフ	A 全部	B ◆レバー斜め下立ちシャガみ	C ◆斜め下シャガみ
カズマ	A 全部	B 遠距離の立ち以外	C シャガみC
ルーミ	A 全部	B 近距離立ち	C なし
G・ドーン	A 全部	B なし	C なし
ムサファー	A 全部	B なし	C なし

いけ、連続技たち!!

では、それぞれキャラ別に連続技を出していくのだが、連続技の少ない者もいれば、多い奴もいるので、気にせず見てほしい。

●ギンターブルス

必殺技一つ一つのスキがデカイため、まったく連続技としてつながらない。だが、こいつは攻撃力の固まりなのでこの一つで十分だろ。



ジャンプ攻撃からのこれだ、ギヤオン。

●ロルフ
キャンセルをかけるのが面白く、ほとんど何からでもか

ジャンプC攻撃→立ちA攻撃x4
これらをすべて決めこむには、最初の一発を深く入れなければならぬ。簡単そうに見えるが、



これだ!!ドーン、スパーン。



レバーBからの…

イカー。この技は、Aで必殺技につなげると、リーチが短いため発入らない。したがって、使う時にはCで出すよう心がけよう。
ジャンプC→レバーCキャンセル→ジャンプC→レバーCイカー
このキャラにとつて、もっともポピュラーな連続技。
ほかには、立ちA→レバーB or Cキャンセル→ジャンプC→レバーCイカーもある。立ちA

鮮やか爽やか痛快無比
立ちどまらずに突き進め!



これだっ。でもアカキヤラのみ。



こうつないで…



ジャンプCから…

から入る所は、かなり凶悪な
のではないだろうか?
●アルバン
リーチが短いため、こいつ
は連続技が決めにくい。
キャンセルのかかる技が少
ないので、出かかりにスキの
ある、アルスラッガーがな
かなか決まらない。
立ちorしゃがみAキャンセル
ルアルスラッガー!
パンチが速すぎるので、か
なりキャンセルがシビア、せ
めてBにかかれればもっと楽だ
ったのと思う。

颯風
剣II



やはり基本のBから。

ジャンプC→立ちA→昇り
ジャンプC
強力な3段、しかし、大き
な相手にしか入らない(ムサ
フラーギンター)。
ジャンプCは、できるだけ
深くくいてませること。
●カスマ
ロルフと同じように、跳び
こみからの連続技がメイン。
小技からの颯風剣も入るので、
かなり手数かぶえそうだ。
ジャンプC→立ちBキャン
セル颯風剣
ジャンプ攻撃から立ちBに
つなげるのがムスイ。颯風剣
は、発目が入らないと、敵が
転んでくれないので注意。
立ちA→レバー→Bキャン
セル颯風剣
そんなに大したことはない
要は、◆Bが入ればどこから

しゃがみBのキャンセルはい
けっこう速めにかけるとい
い、ジャンプCが入ったらと
りあえず…的に、ガンガンね
らつてやる。また、ローリン
グスライサーの代わりにレイ
ザーストロークでも入る。
ジュリも、やはり立ちAか
らしゃがみBにもつながるの
で覚えておこう。

●ムサフラー
ロボット。一見動きがギク



あたいはキツクの鬼よ!!



Bにキャンセル、けっこう速め。

でも颯風剣が決まる(キャン
セルをかけられれば)。
このつなぎが、もしかした
ら主戦力になるのかもしれない。
●ジュリ
やはりスピード型なだけあ
つて…と言いたい所だが、立
ちBからの必殺技がキツすぎ
る。まずは、ジャンプ攻撃か
らの必殺技で楽しもう。
ジャンプC→しゃがみBキ
ャンセル、ローリングスライ
サー



あちゃ、あちゃ、げんまい茶につなく。

●ルーミ
小技の一つ一つが重いルー
ミ、その連続技にしても、目
押しで、つなげる物が多い。
ジャンプC→立ちBキャン
セルラビットブロー×3
やはり、Cを深めに決めこ



これだけ、ドカガガガ…。

シャクしているようだが、A
の攻撃にかなり連打が効く。
そこで、とりあえずこんな
のを挙げてみた。
ジャンプB→しゃがみA×
2→立ちA×4
ジャンプの後は、ただのポ
タン連打。しかし、途中で立
ち攻撃に切り換えなければ、
リーチがとどかないので覚え
ておこう。
ジャンプC→ムサフラーキ
ツク
2段。しかし、相手が転ん
でくれるので、けっこう狙っ
ていける連続技。2発しか入
らないので、威力のほう
はいただけない。

はつきり言ってあまり使わ
ないほうがいい。ジャンプ攻
撃後の立ちCが、下段方向に
たいして判定がうすいので、
失敗してしゃがまれるとモロ
に反撃を受けてしまうのだ。

●ゴールテンドーン
こいつは、基本技から基本
技につなぐのが一番。なにせ
必殺がすべてダッシュからな
ので、つなげることが不可
能なのだ(わからないけど)。
では連続技に入ってみよう。
ジャンプA or B or C→立ち

の立ちBにつながらないのだ。
しゃがみA・しゃがみC
別に立ちAからでもいいの
だが、しゃがみAのほうが2
発入るので得。
しゃがみAの後は、ローリ
ングクラッシュ(2発目キャン
セル)でも入るぞ。前の連
続技でローリングクラッシュ
にしない理由は、ローリン
グだとガード後のスキがでか
く、ダッシュ攻撃をくらって
しまうからだだよ。



しゃがみCが強い。

ギヤラクシーファイトには
それぞれ数多くの技が隠れ
ている。
今回の連続技も、それを言
めればもっと増えるのだが、
そこらへんはもう少しかんべ
んしてください。

最後に「こんなもの」
この連続技は、参考までに一
つ覚えておこう。
しゃがみA→しゃがみC
目押しでつなげるのだが、
この連続技よりもしゃがみA
を連打したほうがいい。

これにつなぐのがベストだが、投げで
もいい。

めざせ銀河のてくにしゃん!

インストはおろか、雑誌でもあまり紹介されることのない投げ技、

特殊入力技をこまごまと全紹介!

担当: ぶらりやーとギイ

特殊入力技とは何か?一言で言えば「特殊な入力が必要とする通常技」である。当然、ほかの通常技にキャンセルをかけて出すことはできないし、ガードの上から体力を削ることもできない。

ここでは、はっきりと紹介されることのない特殊入力技と、豊富な投げ技を紹介していくてみよう。

ちなみに投げ技は両者とも地上で近くにいるとき、空中投げは、両者とも空中で近くにいるとき、が条件。当然方

ード中、くらしい中は投げられないぞ。

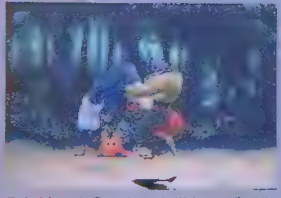
●ロルフ
投げは特に必要はないだろ

投げ技
◀or▶+B
◀or▶+C
特殊入力技
★+A
★+B
★+C

う。★+A、★+Bはキャンセルがかかるが足払いより特
に使えるわけでもない。★+
Cのアップバーは、吹っ飛ばす
確率が高く、対空性能が高い。

投げ技
▶+A
◀+A
▶+B
◀+B
▶+C
◀+C

●G・ドーン
G・ドーンは6つも投げ技
を持っているが、性能差は特
にない。D以外のどのボタン
でも投げられるのはオイシイ
かも。気のせいかな、Cボタン
での投げの割合が少し広い



これは▶+Cのツームストーン/バイル
ドライバー(長い)。

ような...

●カスマ
ロルフと同様、★+A、★+
Bのしゃがみパンチにキャン
セルがかかるが、明らかに足
払いのほうが強い。★+Cは
対空兵器、颯風剣よりこちら
をを使う。



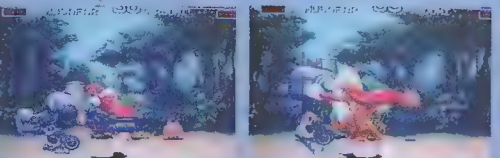
見てから対空はこれ。引きつ
て出そう。

投げ技
◀or▶+B
◀or▶+C
特殊入力技
★+A
★+B
★+C

●ムサファー
実に多くの投げ、特殊入力
技を持ち、特殊な性質を持つ
ものが多い。

投げ技
◀or▶+B
◀or▶+C後追い打ち可
空中投げ
◀or▶+B
◀or▶+C
特殊入力技
ガード中▶+C
ガード中★+C
特殊入力技(ダッシュ中)
レバー下+A
レバー下+B
レバー下+C

Cの投げ、ハードスラムは、
真上に放り投げた後、追い打
ちが可能。ムサファーキック
(↓溜め★)を叩き込もう。



キックとRバックキャンセルは
いわばガードキャンセル技、
固められても安心だ。

相手は転ぶ。ムサファーが攻め
ても待つても強い理由だ。

ガードしたらすぐに▶or▶+C
だ。

●ジユリ
空中投げの間合いはさほど
広くはない。プラネットプレ
イカーなどをガード後投げる
くらいしか使い道はないかも。

●十日は肘打ちの2段階で
威力はあるがキャンセルはか
からない。目的に応じて使い
分けよう。



ちょっと出るのが遅いかな?ダ
ッシュからは出ないぞ。

●アルバン
Cボタンでの投げはつかん
だ後、ボタン連打が必要。と
はいえ、相手のボタン連打で
振りほどかれたりはしないの
で安心して使おう。

●ギンター・ブルス
今回出番なし。一応、▶or
▶+Cの投げはある(間合い
は広い)。



灰号はギンター大活躍の予定。

投げ技
◀or▶+C
空中投げ
◀or▶+C
特殊入力技
◀+B

●十日の空中頭突きは...今
んと、これといった使い道
はないねえ。



連打が足りないと...ボテッ。

投げ技
◀or▶+B
◀or▶+C後ボタン連打
特殊入力技
垂直ジャンプ中★+B

AMフレッシュ'94IN中部... 銀河格闘名古屋決戦!

発売前からヒートアップ。AMフレッシュ'94での大会を、
テクニックも含めてレポート。

去る11月16日〜20日の3日間、名古屋の中小企業振興会館吹上ホールにおいて、AMフレッシュ'94が開催された。今回ゲームストは、サンソフトの協力を得て、取材を兼ねてギャラクシーファイター対戦大会を19・20の2日間、午前・午後の計4回にわたって決行した。

今回ギャラクシーファイター(以下ギャラファイ)の取材のために参加したライターは、MAN次郎、SCHORO小杉の2人。大会の合間に対戦に興

じるこやつらは、はっきり言って邪魔者以外の何者でもなかった。対戦形式はトーナメントで1日目午前は32人が参加。最初のうちは、初めてプレイする(そうでない人もいたかもしれない)ため、動きにぎこちなさがあったが、試合が進むにつれ、テクニカルになっていき、中には既に自分なりの戦法を発見したプレイヤーもいたようだった。

19日午前
優勝・小竹君(ロルフ)
準優勝・池田君(ルミ)
19日午後
優勝・服部君(カズマ)
準優勝・森本君(ロルフ)

1日目は、全キャラがほぼ同じ比率で使用されていたが、2日目は、ロルフ、カズマ、ルミ、アルパンといったキャラに人気が集中、午前の部はカズマ同士、午後はルミ同士の同キャラ戦とあいなった。

20日午後
優勝・加藤君(ルミ)
準優勝・池田君(ルミ)

服部君は2日続けて優勝、加藤君はギイを、池田君はMANを破ったツワモノとでも、トーナメントで使われていた、有効な戦法を2つばかり紹介しよう。

2日目午後の決勝戦の前、ギャラファイ開発者のメスト

関いの刻は来た!

ロルフ: ダッシュシラビッドクラッシュ・しゃがみAキックx2・しゃがみBキックキャンセルロルフショット。固める

これがゲームストブラスだつてみえないよ、こりや。当日来ていただいた皆さんありがとう。

ルミ: しゃがみAパンチ!しゃがみBキックと入れた(ガードさせた)後、しゃがみCスライディング(立ちガード不可)or低空からのローリングボンバー(しゃがみガード不可)の2択攻撃。

の最適。ロルフショットの代わりに、再びラビッドクラッシュからブラネットプレイヤー、と行っていい。

対戦中も笑顔絶やさない開発者の植田さん。ギャラリーも笑っている。なぜだ?



植田さんの指導を受けつつウォーミングアップ。

植田氏は、めぐりCしゃがみA連打!ムサファアミサイルとムサファアで攻めまくり、MAN次郎は、G・ドーンで、シヨリンロールから投げ、背面アタックを当てて、あるいはスカして投げまくり、勝利。しかし、ギイがいきなり、ジュリでルミに敗北、ダッシュ攻撃、しゃがみBキヤンセルローリングスライサーに、しゃがみCや、ローリングクラッシュを合わせまく

られていた。2試合目は、MAN次郎とギイがそろって敗北、やばい。一方、植田氏は、いくら技を出しても損はしない(本人談)、ロルフ。圧倒的な手数で攻めまくり、ロルフショットキヤンセルアア? (まだナイシヨ) 2段までだした。

3試合目、全勝のかかった植田氏。後がないMAN次郎DS2にはなりたくないギイの3人は血も涙もない鬼神と化した。植田氏はジュリを使用。隙なく攻め、相手のロルフの技の隙に確実に、ローリングスライサー、レイガーストロー

MAN敗北。それでも笑顔の植田さん。



悪人MAN(左)と対戦するは浩川君。結果は...。

2人のライターは悔しさをキックにしてぶつけた。MAN518kg、ギイ430kgであった。

2人のライターは悔しさをキックにしてぶつけた。MAN518kg、ギイ430kgであった。

クを決めていく。MANはギョクターを使用。ガードしてもくらくらしてもアア(ナイショだっば)で吸い込みまくり、圧殺。ギイはついにカズマを使用。しゃがみAキック!しゃがみBキックキャンセル影うつしで手堅くいきつつ、ダッシュBキヤンセル颯風剣と、ダッシュアア? (ナイシヨ...) の2択で露骨に勝ちにいぐ。結果は、植田氏全勝。MAN2勝1敗、ギイ1勝2敗。

怒り心頭!マウント・ニダ自由に落描きしてくれ。



ギイ、またしても敗れる。相手はMAN次郎ファンの加藤君。



怒り心頭!マウント・ニダ自由に落描きしてくれ。

怒り心頭!マウント・ニダ自由に落描きしてくれ。

全ボスアルゴリズム紹介

BUBBLE SYMPHONY

バブル シンフォニー TM

©TAITO

中盤攻略スタート。君はもう真のエンディングを見たか？

担当：DAN

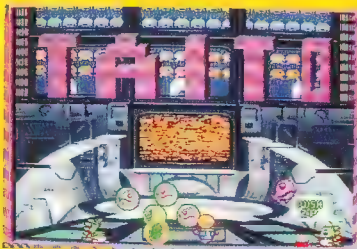
中盤攻略スタート

TV面

●16面 (D-1)

左右は上に昇る気流があるので、中央に固められればまとめ割りができる。最初がかんじん。連射がなければつらい。

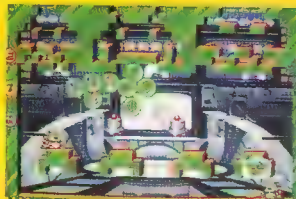
前回のアイテム一覧表は役に立ったかな？
今回は中盤面の攻略と全ボスのアルゴリズムを見ていくことにしよう。



TAITOの宣伝ガッ。

●17面 (D-2)

一番左のシエルトアの上に乗ってジャンプでゆーほーを



インバーター面。UFOをうまくまとめよう。

●18面 (D-3)

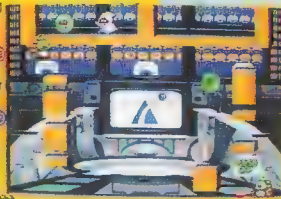
まとめ割りは無理そう。敵の動きをよく見て一匹ずつ倒していくことをお薦めする。



チャックンポップ面。手堅くいくに限る。

●19面 (D-4)

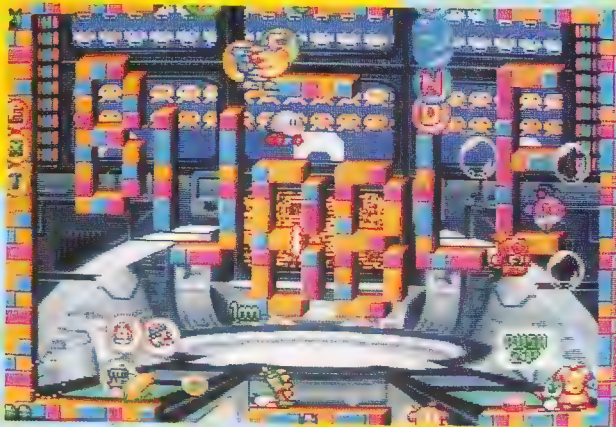
この面は先にぶるぶるを処理し、中のまいたは前半分だけ顔を出すようにして泡に入らして割るように入らしたら右同じようにやってクリア。



部屋の中に入ってしまったらないように。

●20面 (D-5)

なんと敵が12匹もいる。中央に剣を投げる敵があるので



近くの敵から少しずつ始末していこう。

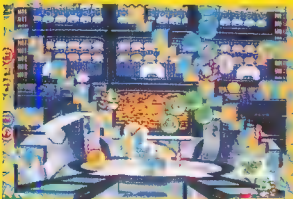
●22面 (D-7)

まとめ割りは考えず右上からウオーターバブルで一掃しよう。ただしノーミスの場合

泡に入られないならジャンプで剣をかわして通気孔を通って左上の目の上へ行く。あとはファイアー、サンダー、レインボウ、ウオーターなどのバブルが出てくるのでうまく利用して倒そう。泡の耐え時間が短いのでまとめ割りは無理っぽい。

●21面 (D-6)

でんきゆうくん2匹を倒した後、通気孔の下からゆーほーが来るので倒し、通気孔を通過して残りの敵を迎え打ち。サンダー、ウオーターバブルもうまく利用しよう。



通気孔を通る時は要注意。

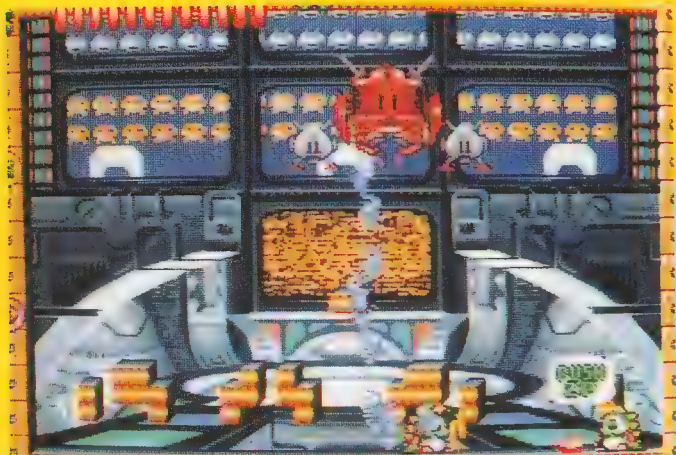


ノーミスの場合は左側から水を流すようにしましょう。

●23面 (D-8)
は屏が出るので注意してね。中央の一番下で泡をはいていればわるるんは勝手にかぶりつかれてくれる。あとはスキを見て昇っていき、もんすた4匹を泡に入れてまとめ割ろう。



鮮やか爽やか痛快無比
立ちどまらずに突き進め!



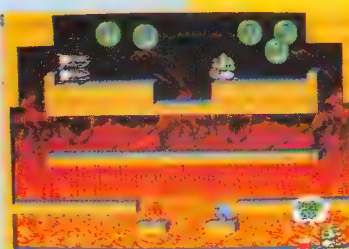
気流は上に流れているだけ。

ザコインペーターを残しつつ左右に切り返すという過酷な稼ぎになるが…。UFOに興味のない人はさっさとザコを始末しよう。すると護衛を2



●24面(DI-X)
ボスキヤラはじいあんといんべーだー。非常に難しいのでさけた方が無難。だが、時々飛んで来るUFOを撃ち落とせば3万点ずつ稼げる。

泡の耐久力が長いのでじつくりできる。

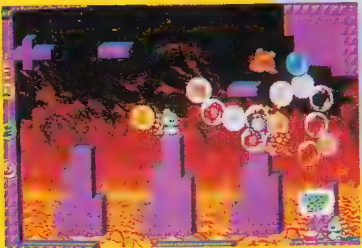


●16面(EI-1)
左下の一段上の所で2匹泡

匹横につけてレーザーをうつモードになる。こうなるとUFOは出てこないの、ひたすら連射して倒そう。ただしレーザーの間にいる時は泡に押されて微妙な動きができないので泡ははかないこと。

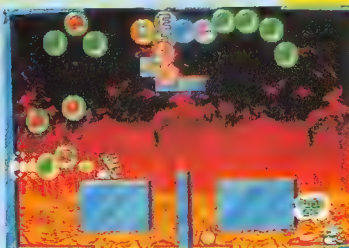
●19面(EI-4)
非常に気流が速い面。中央

3WAYには注意。



●18面(EI-3)
最初左側で様子を見、敵が3WAYをはいで落ちてきたら泡にする。なんども泡にしていると右側にたまるのでまとめ割りしよう。3WAYシヨットには要注意。

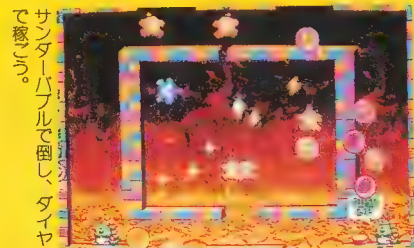
比較的簡単にまとめるはず。



●17面(EI-2)
通気孔を通り、左側の厚い床の所でもんすたをタイムングよく泡に入れ中央上部に集まったらまとめ割りする。

にしたら、一段昇って右側2匹を泡に入れる。あとは中央から上に昇って1匹を泡に入れる。ピンクキャンディーを持っていれば、2匹共泡に入れられる。

●21面(EI-6)
敵のスピードが速く、非常に難しい面。まとめ割りはある程度敵を倒してから中央に集めるのがいい。



あたりで左右の敵を泡にし、1匹ずつ始末するのが得策。
●20面(EI-5)
6匹すべてまとめめるのは難しい。中4匹まとめめるか、雷で1掃しよう。



気流が早くてまとめ割りどころではない。

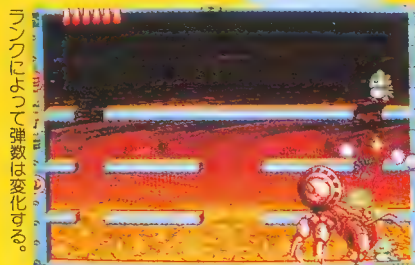


2匹のすとりんぐしえるがけこう強い。

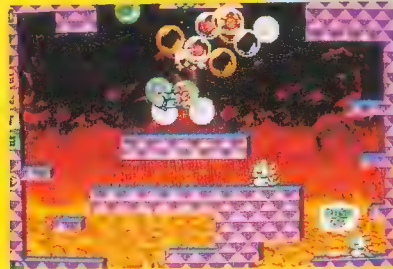
●22面(EI-7)
1匹ずつ始末するのが得策。サンダーバブルもうまく利用しよう。ノミンスで扉が出る。



アルファベットは何を意味するのか。



●24面(EI-X)
このボスははやまと。ドラッグを取ったら一段下に降りて壁に向かって連射しよう。ミサイルに当たると思ったら早めにジャンプで上に逃げ、また元の位置に。艦橋が落ちたら、青白い弾がくるので、引きつけながら上、右へと移動し、右側の同じ位置で連射。これをくり返せばOK。

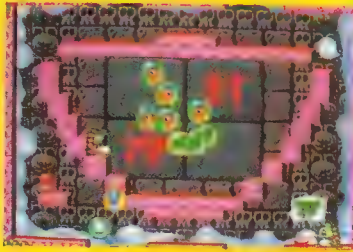


敵のスピードにまどわされず、落ちついて処理しよう。

●23面(EI-8)
中央のわるるんを泡に入れ、その位置で左右からくる敵を泡にし、上の2匹を泡に入れたらまとめ割りする。連射のない時は無理せず1匹ずつ倒そう。

奇々怪界面

●16面 (F-1)
通気孔を通して上に行きぶかぶか泡にし、中に入っかさべーを次々泡にする。連射のない時は壁の外から泡にしよう。



かさべーの動きがげつげつといやらしい。

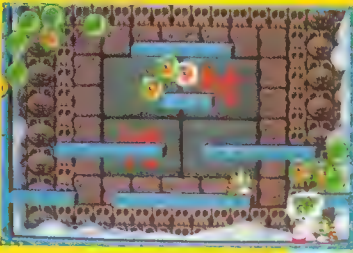
●17面 (F-2)
中に入ってちようちん4匹を泡に入れ、割ってしまおう。欲張るとはぐれてしまつてや



最初の1匹はかぶりついてもよい。

やこしいことになるので、残り2匹は別に倒そう。

●18面 (F-3)
中央から昇り、左2匹を泡に入れた後、上から斜めに飛んでくる2匹を泡にし、右側2匹を泡にいれ、中央に集まつた所を割る。

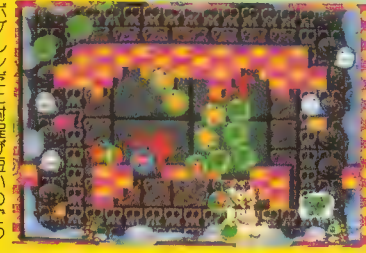


泡の耐久時間は短めなので素早く。

●19面 (F-4)
頭上のかさべーを泡にいれたら下に降りて中央の敵を泡に入れる。たまに上方でうろ

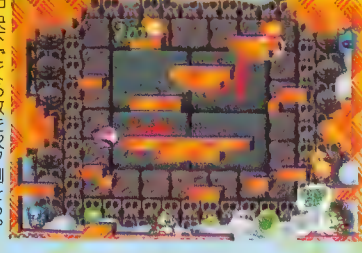
ろろするぶかぶかも泡に入れ、まとめ割りする。

●20面 (F-5)
ボブルンだと射程が短いのでつらいかも。

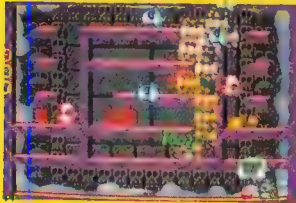


敵が速く、安全な場所がないので非常に難しい面。1匹ずつ近くの敵から倒していこう。

●21面 (F-6)
中央下でくる敵を次々倒そう。



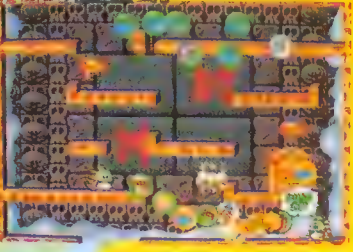
●22面 (F-7)
中に入って下の2匹を倒し、上から落ちてくる敵を泡に入れ、泡がつながる程度に泡を



まいたが降りてくるまで待つという手もある。

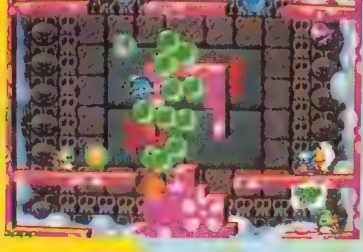
はき、最後の敵をかぶりつくようにすると、5-6匹まとめ割りでできる。

●23面 (F-8)
1段上に昇り小さい床の下あたりで来る敵を泡にし、倒す。ウオータバブルも利用しよう。ノミンスで扉が出現。



中央あたりにまとまる時もある。

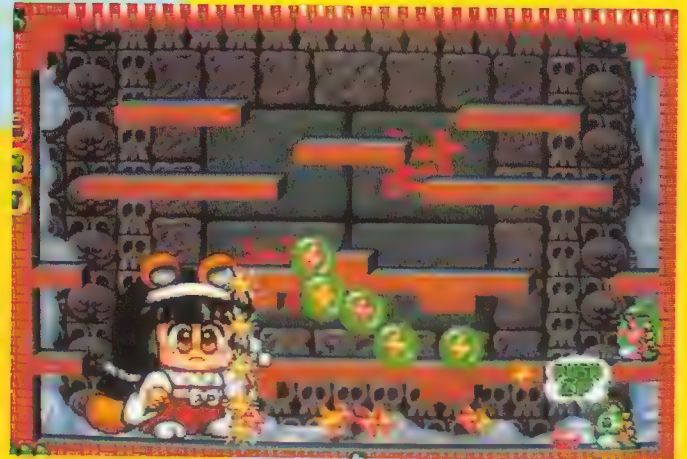
●24面 (F-9)
泡ジャンプで1段上に昇り、左端のばけちようちんはかぶりつき、その右側4匹を泡に入れて割る。あとは1匹ずつ処理する。



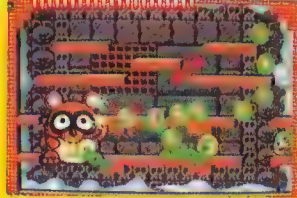
手裏剣 火には要注意。

●25面 (F-10)
このボスはやはり魔奴化。

ドラックを取ったらすぐに右下に移動し、壁にはりついて5-6発連射して、上に1段昇ってそこで連射すればO



とにかく一度にダメージを与えるように。



たぬきになったらしめたもの。

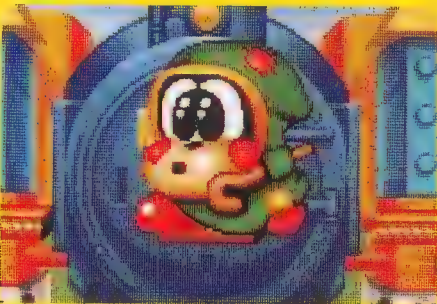
全ボス アルゴリズム

すーぱーとらんく

前作のボスが再登場。帽子と服のつぎはきがかわいそう。画面中央でうろろろして、数発ダメージを受ける(ブレ

Kーただし、たぬきが変わる前に木の葉を出してきたら、早めに上を回って左側へ行く。

イヤーに向かってくる。これを2回繰り返す。その後怒ってフレイヤーのポジションを見て45に、その方向に反射まで早く動いて、その後、40反射で通常のスピードになる。R・S・T (10万点)



前作のボスも落ちぶれて...

鮮やか爽やか痛快無比
立ちどまらずに突き進め!

しゃべりおんぼろ

はいばーどらんくプリルラの世界から大ボスと呼びこんだ。ラティシユランドの恐怖が再び…。

マントを広げて放射状、または螺旋状にとぶ弾を出す。数発ダメージを受けると頭が落ちてはねる。再び頭を拾って元に戻る。

□ (20万点)、G (40万点)



油断をしなければ問題ないです。

魔双化(まめけ)

はいばーどらんくが奇々怪界から最終ボスと呼びよせた。見かけはかわいいが実は強い。ためぎが正体。

プレイヤーを見ながら画面上を動く。時々おほらい棒を



おほらい棒から出る木の葉は強じ。

ふり、円を描きながらプレイヤーに向かう葉っぱを出す。

プレイヤーが足元にくると地面に変化して与える。一度ダメージを受けると元のタヌキの姿に戻り、腹鼓をうつPONという音は逃ねながらプレイヤーに向かう。

B (20万点) F (30万点)

しゃいあんといんべーだー

あのタイマーの生み出したインベーターがロボットになって登場。頭上を飛ぶUFO、実はハンバーグ定食でいんべーだーの主食。

ザコインベーターがレーザー光線をうつ。壁に当たると消える。しゃいあんといんべーだーのレーザーはプレイヤーを狙い、壁を貫通する。インベーターゲムと同じ動きで左右の壁にさわると1段階に下がる。全てのザコを倒すか、最下段までいくと第2段階へ移る。

第2段階では中央くらいの高さで左右のみの動きとなりプレイヤーを追う。両端の護衛がぶつといんべーだー光線をうつ。しゃいあんといんべーだーが放射状にレーザー光線をうつ。

□ (30万点)、ー (40万点)



ザコは下から10点、20点、30点なのだ。

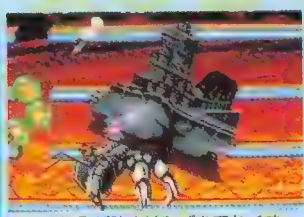
やまこ

はいばーどらんくがダライアスIIからボスのやまこを呼びよせた。巨大戦艦を住みかにするメカヤドリカがバブル

ン達を襲う。

画面下を左右に動いてカタパルトから戦闘機を飛ばさせてミサイルを撃つ。一定ダメージを受けると艦橋が落ちる。その後左右に動き、プレイヤーが上にいるとジャンプする。自分の周囲に弾を出す。弾は少し停止し、プレイヤーめがけて飛ぶ。

え (30万点)



ちなみに永久防止はやすかでなくすかるだ。

のかはぶるん

はいばーどらんくの作成したぶるんのロボット。最初は泡をはいていたがさびびりて出なくなりました。



ロケットパンチは2回来るので注意。

落下して両腕を飛ばす。その後上昇して左右移動した後再び落下する。体力が少なくなると「8」を描いて頭が回る。体は画面中央で円運動をする。体からプレイヤーに向かって3方向の弾をはく。

H・J (40万点)

くれーとまいた

まいたの親分は、なんと魔法使だった。しかし、いや、やっぱりちよびつと頭が…。



第2段階にうつるまでついで。

プレイヤーの画面上部を回る。その時岩を一つ落とす(波状に動いて左右壁につくと回転する)。

体力が少なくなると画面中央を円運動する。その時岩を4つ落とす。難易度によってはまいたを召喚する。

K・M・O (50万点)

さんくもんすた

各面のもんすたが集まって作った、てっかいはりほてもんすた。

45で飛び回り、壁に当たると90反射する。体力が少なくなると難易度によって中からもんすたが出てくる。

L・N (50万点)



動きは鈍い、ザコが出る。

はいばーどらんく

プレイヤー4人をアワトラゴンに変えた張本人。すーばーどらんくは彼の手下だった。すーばーどらんくをあやつり最終面が登場！ダメージをうけるこれではダメだと思っ

て次から次へと攻撃方法を覚えていく。

最初はすーばーどらんくでもんすたの動きで外周のみ反

射する。タイマーにより全方向にびんを投げる。

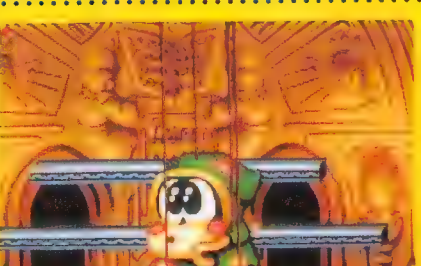
り額からレーザー光線を出す。レーザーが着弾するとプレイヤー側に燃えていく。

第3段階は自分の周囲にびんを回し、本体も円運動を画面中央で行う。びんは一定時間でプレイヤーを狙い、壁に当たると火、水、ザコ敵になる。

P (100万点)

まおつきりあやつり人形

第4段階は両手から螺旋状に弾を出し、画面上に飛び上がり、プレイヤーをサーチし、サーチ場所に落下し、同様に螺旋状に火を出す。



まおつきりあやつり人形



真打ちお新様。強さおひび。

VIRTUA COP

SEGA

AM2研VC

開発チームに突撃インタビュー

今回はゲームストのために開発中のラフスケッチやCG画面をセガが放出してくれたぞ。

話し手：セガAM2研VC開発チーム

インタビュー：バーチャシティ第二分署署長N.O.◎◎



VC生みの親はなんと、缶コーヒー?

⑦：まず最初にお聞きしたいことは、VR(レース)、VF(格闘)ときて、ガンシューティングのVC。正直いって意外なところがあったんですが、このところの径緯について教えて下さい。

坂井(以下略)：鈴木裕部長の方から「つきがガンシューティングってみよっか、ってこと」話があつてそこから現在の最新ボードのMOD(以下略)を使ってポリゴン&テクスチャのガンシューにしようというこになつたのが始まりです。

⑧：ポリゴンということでも今までのガンシューとは一線を画したものにしようという意気込みがあつたと思うのですが、そのへんは?

⑨：VCでは、ガンサイト(照準)が出て、物かげから現れた敵にサイトを合わせて撃つていくという。それがポリゴンの街中をスクロールしていくはずだったんです。そのはずが……

⑩：はずが……!?

⑪：部長が、コーヒーのCMを見て、「これだ!!」と叫びだしたんです。それは、缶コーヒーが乗った台にサイトが合つて、照準が合ったときにコーヒーの成分が表示されるというものをスームして照準でつける。という、現在のアイデアはこころのままに決めたようなんです。

気分はタイハード!? 3面は室内で銃撃戦!!

⑫：VCは、主人公の装備なんかを見ると今より未来のように思えるんですが……

⑬：(以後略)：秘密にいうと現代ではありませんね。といってテクノロジ自体、今よりさほど先に進んでいない。本当、すんの近未来といったところです。「バーチャ」ということもあって、あまり未来すぎると現実味が無くなってしまうので、今のよう形にしたんです。

⑭：ステージ構成は現在のような3ステージが基本からこの縦長のこう、と決まっていたんですか?

⑮：ステージ1の埠頭、イメージ的に最初から決まっています。まあ、スーパーマーケットという案もあったんですが……

⑯：埠頭の方が色々な遮蔽物の設置を面白くできそうだったしね。そこから最初に埠頭! 工事現場! 敵本社ビル、というビジョンが最初からあつて、工事現場なんかどこに何があるか分からないし、意外なところから敵が出現させることができる。それに比べて埠頭は比較的カッチリしていて、敵の



鮮やか爽やか痛快無比
立ちどまらずに突き進め!



出現もある程度察知できる：難易度についてもその方が少しずつ上昇させることができますしね。
また、3面は最後ということもあって今までの屋外だったので室内のハテナ銃撃戦にしようかと。このへんのはかなり早い時期に決まりましたよ。あと、本当は通る道によってストーリーが変わるようにもしたかったんですが、諸々の事情で今回は見送ってしまいました。

本当はファンクも、もつと登場回数が多かった

④：EVL社社長と黒幕のジョーフレグの関係は？

④：EVL社の社長室で社長と闘って、これで終わりだと思わせて実は…というヒネリを加えたかったので登場させました。本当は、要所でちょこちょこ現われて脅で闘うはずだったんです。それを社長を倒して引き上げるか…という段になって、ヤツがまだ生きていた…という感じを出したかったのですがステージの順番や最後にステージセレクトを入れること…などで今回はああいう登場の仕方になったんです。ファンク自身は、彼は社長の右腕的存在ではあるが、実は裏で社長に指令を下していた…、アメリカのアクション映画なんかによくありますよね。ああいうのが大好きなもんで(笑)。ただ、もつと…りたかったことがあつたもんで今回はデザイナーからしてあれば正直、やり足りないところがありましたね。

⑤：今回は、プランナーの側が、「こうこうこうしてほしい」というと、向こう(デザイン、その他のエンジニア)なんか異常なまでノリノリして、「こはこはこうした方がおもい思うけどなあ」とか言ってくれたりして。またそれがいい案なんで「それ、いいね、採用!!」ってな具合で。サウンドの方では銃の発音音が配ったんですが、上が配ったのが、イメージとドンピシャで一発でOKでした。そういう意味で、周囲との関係が非常に良くて、VCは作ってて本当楽しくやらせて頂いて、いい思い出がたくさんできました。

笑撃の要素がEVL社の押しは、日本社が主ではなかった

⑥：ところでVC2なんてウワサもチラホラ…。

⑥：ええ!アハハハ…。それは人氣次第ですよ。ただ、やるとしたら…(⑥)以後、面白いアイデアをお聞きしたが、こちらの側で拒載は控えさせて頂いて、そのかわりVC2が出来ることになったら、また第一報はゲームメストが取切ったこと…(⑥)ベンドさあ、

⑦：ところで、社長室の前の銅像って…。

⑧：ええ、VFのサラです。どうしても入れたいっていうことしかない奴がいます(笑)。持っている瓶はちゃんと壊れます。パールの関係で、よく見えないのが残念ですけど。

⑨：EVL社の1Fホールのモ





⑦: 本日はありがとうごさいます (まだ皆笑ってる...)

⑧: セガ本社、じゃないんですよ。VCつくってたときってまだあの新社屋は建造中で見たことなかったんです。出来て見たらソックリだったんで驚きましたよ。さらに入口は(VCというトラックがある所)セガ本社と同じでガラス張りの二重玄関にする予定だったんです。トラックの関係上二重にしなかつたら良かったですよ。これも新社屋ができたから二重にしなかつたら良かったですよ。セガに米がさけるまで、バーチャコップなつて首でウンウン、とうなすりで帰られるんですよ。

デルってやつぱり...



広吉 明人

第1AM研究開発部デザイン・モデリング所 所属

キャラクターデザイン、CGモデリング等を担当。



板井 克倫

第1AM研究開発部所属

CGゲーム、バーチャコップのプロジェクトリーダーを担当。

機嫌ホーナスの
ナゾも明らかに



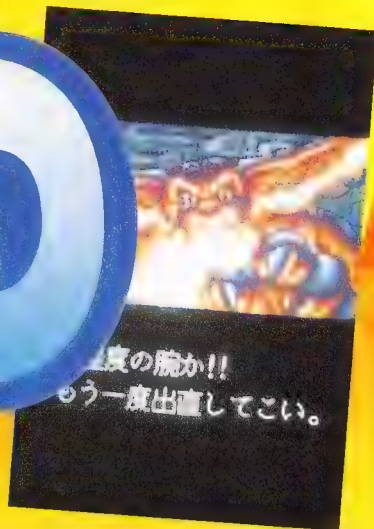
GUNBIRD

ガンバード

©1994 彩京

担当：M.D.S.-RIK君

ついに最終回になった。2 周目も 5 ボス、6 ボス、7 ボスは秒殺してしまおう。



2-1-5 遺跡ステージ

2 周目 5 面を使うボムは、0~1 個。4 面のボスで死んでいる場合は、リンクが下がっているので使わなくてもよい。

4 面をミスらないで来た場合は、途中の戦車が 1 台増えたりするので、安全のためにボムを使う。なかつたら超よけは覚悟しよう。

赤い柱地帯

まず、1 本目の柱は 1 周目同様に溜め撃ちを当てて壊せる。

2 本目がちよつと難あり。1 周目同様にやると、他の柱が堅くなつていて、溜めが赤い柱まで届かない。

なので、赤い柱の目の前まで出て溜めを撃つようにしないとダメだ。



前に出て直接撃ちに行かないとダメ。

なお、リンクが上がっているところのほうに戦車が 1 台多く出てくるので、こいつに弾



下の戦車がいる場合ボムを使用したほうがいい。

を撃たれるので注意しよう。

3 本目の柱も同様にして溜めを当てるが、前述の戦車がいる場合はココでボムを使う。

その後は 1 周目同様にページユを無視してグリーンペー

ジユの順で撃ち込む。ペー

ジユの白い弾には要注意だ。



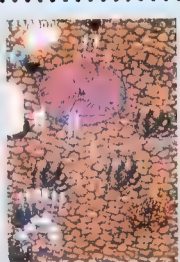
ページユの白い弾には要注意だ。速いぞ。

ページユを倒したら、左から出る一列の戦車に備えよう。パワーアップを取りに行つて

ボス前のザコ

ボス直前のザコ編隊は、城塞面のもと同じフォーメーションなので、同様に弾を撃たずに避ける。

ただし、ザコが出る直前に、これまた 3 匹のザコが出てくるので、こいつらをうまく処理して、すぐに弾を撃つのを止め、ザコに備えないといけない。



このザコを撃つたら次のザコに備えて撃つのをやめ。

ザコの避け方は、前にも言ったが、画面下のはじで弾が来たらずつ反対側に避けて行くのだ。もし撃ってしまったらボムを惜しまず使おう。

ボス 地神ナウィ・オリシ

このボスは、最終段階までは、1 周目と同じパターンが通用する（3 人組に対してと同じ）。

ただし、弾が速いには注意すること。飛んで来るタイミングは一緒なので大丈夫だろう。

最終段階の 1 周目との違いは、ボスの周りにいる四角いキューブが、いきなり 2WAY 弾を撃ちまくってくれるのである。

これはヒドイと思ったが、

このように弾の嵐となる。

実は 2WAY 弾なので、「動かなければ弾には当たらない」のである。さすがに時間が経つとマズイので、この数秒間のあいだにボス戦にカタをつける。いわゆる秒殺つてヤツをやるのだ。

そのためにはまずボスに動かなくても重なっていられる場所に合わせないといけない。ちよつと写真の所が、ボスに撃ち込み続けられる場所だ。ここに合わせおき、ボスの判定が出ると同時に溜め撃ち込みで終わり。



動き出す前にこの位置に合わせておき…



あとは動かずに撃ち込むのみ！

2-6 神廟ステージ

2周目の6面は、まず初めの飛び出す砲台に驚かされるであろう。
あとボスまでは、1周目とほぼ同じのだが、弾が速いこと、プレッシャーで死ぬ場合が多いので、気を引き締めよう。

飛び出し砲台

1周目と違い、撃つ弾が2WAYになっているので、同様の避けはできない。

しかし、2WAY弾なので、自機を動かさなければ弾に当たらないのだ。

なので、スタートしたら、無敵のあいだに自機を画面中央の下に合わせ、ショットを連射しよう。これでOKだ。しかしこの砲台の出方はパターンがいくつかあり、運が悪いと、三柱神が出て来るまで柱が残ってしまうとキがある。これはダメ。5面のボス前で使っていなければ、5面で取ったボムが必ずある八



だいたい真ん中あたりなら大丈夫だ。

スなので使おう。



これは最悪パターン。

三柱神

弾が異様に速いので、壁でがさらにパワーアップしてただけで、あとは同じ。逃げていくときに倒してボムを補給したい所。



今度は壁のりで急いでダメージを与えよう。

出て来てすぐにボムを使っ

2周目はやらないほうがいいぞ。

砲台地帯

ここが2-6のヤマ場。5面で取ったボムと、三柱神で取ったボムと、順調にこれらここでボム×2発あるハズ。2発あるならためらわずボムを使う。

逆に1コしかない場合は、死んでも(本当に死んでも)ボムは使っちゃダメ。6面ボスで必ず1コは必要だからだ。しかもボスで死ぬとハマる。

基本的には1周目と同じく、右に砲台が見えたら、心臓球とともに溜めで壊して→左側に切り返し、砲台を撃つ→右側に切り返す、のだが、球が速いので気合を入れてかかること。最初に右の心臓球を溜めて壊す所がポイントだ。



最初に右の心臓球を溜めておかないとハマるぞ。

中ボス アークゴースト

こいつの1周目との違いは、周りにいる火の玉からの球が2WAYになっていること。



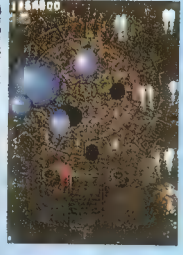
2WAYはあまり気にしなくていい。

その弾に気をつけながら1周目同様にやればいいのだ。2WAYはあまり気にせずともよい。危険なときのみ少し避けるくらいだ。

ボス 幻獣召喚装置

まずドラゴンの顔だが、まったく同じパターンでOK。ただ弾が速いだけと思おう。レベラーの敵たちも1周目同様によつていいのだが、途中で心臓球が乱入してくる。

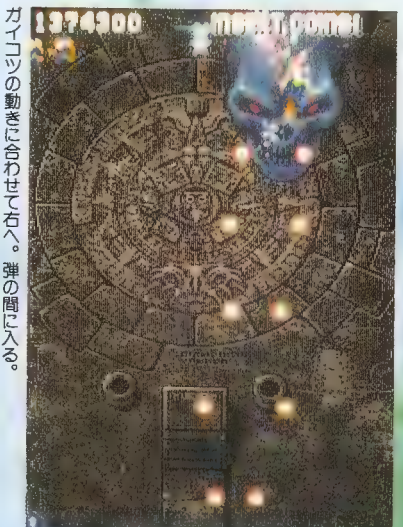
こいつがジャマなので、いったんボスに撃ち込むのをやめ、心臓球を撃ちに行くのがよい。ボスからできるだけ離れてから心臓球を撃つ。



心臓球が来たらいったん立ち止まって。

ここでボムを使っていればあつがないので、多少の避けは覚悟してくれ。

次のガイコツに対しては、出現前に画面の一番上の中央に合わせておく。



ガイコツの動きに合わせて右へ。弾の間に入る。

これでガイコツ出現と同時に撃ち込むのだ。

ガイコツは右に動くので、それに合わせて自機も右へ。下には動かなくていい。目から出す弾と弾の間に挟まれながら動くのだ。

これで速攻すれば、心臓球が出てくる前に倒せる。

なお、これはめったにないと思うが、ここでタヌキが出たら諦めてくれ。こればかりはしょうがない。

ドラゴンアンガー

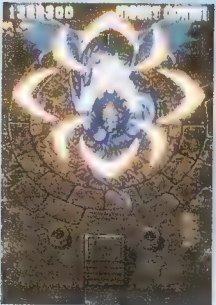
ドラゴンアンガーは、1周目のパターンが通用しない。なぜなら、翼の先から3W

AY弾を、自機を狙って出してくるからだ。

なので、ボムを使って秒殺する方法を取る。

まずドラゴンが出てきたと思ったら、溜めを開放しつつ連射。

続いてすぐにボムを使う。いきなり3WAYが来るので、見てからでは遅いぞ。



3WAYが来たらからでは遅い。撃ち込みとほぼ同時に使おう。

そしてボムの無敵中にとこめを刺す。ボスが上下に移動するので、それに合わせて重なりながら連射すればOKだ。



ボスが上下に移動。一気にとこめを刺す。

連射がないとキツイと思うが、がんばってくれ。

鮮やか爽やか痛快無比
立ちどまらずに突き進め!

2-1-7
最終面

これがホントにホントの最終面。ここまで来たら死ねないぞ。

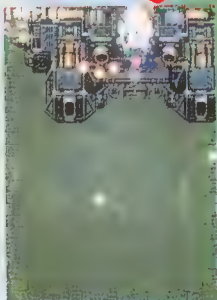
ここまで来たなら、残機0、残ボム0でもクリアはできる。この面はボムが2つ出るが、1つは封印体、もう1つはラスボスに使う。あとはいらぬい。

初めのザコミニシム

撃ち返し弾が来る上に弾をはく間隔が短いので、溜め撃ちだけでは追いつかない。ショットを連射しきって弾避けに集中していくのが最も有効と思う。撃ち返しよりも、むしろ通常弾に気を配ろう。

ヘカトン

こいつは1周目とまったく



最終形態もこの位置で登場だ！

同じやり方でOKである。

ちなみに、最終形態も重なって倒せることがあったので紹介しておこう。

ここで、この前の石像とて2発ボムを取ったハズ。これで最終決戦に挑むぞ。

封印体

こいつはまともにもやろうとすると、ザコ球の撃ち返しができるので、ボムを使う。

まず出て来たら重なっておき(中央よりやや右寄り)、判定が出たら撃ち込み開始。弾が来たらボムを使う。

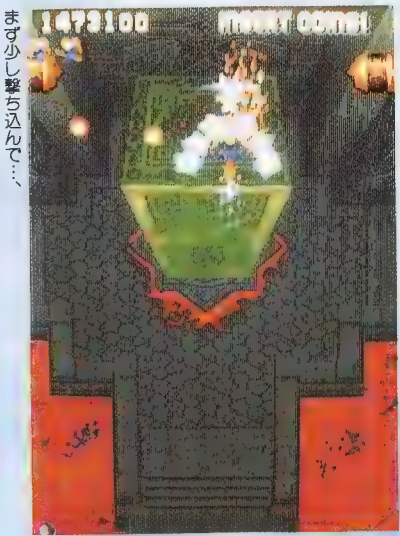
ラスボス
隣の魔神アトラー

ボムを1発使ってやるため、1周目よりも楽に倒せる。

まず、画面の一番上の中央で溜めて待ち、奴が出てくると同時に重なって撃ち込み。奴が止まって、弾を撃つ前にボムを使う。

と同時に撃ち込んでいると、奴はモードが変わって上に上がるので、一緒に上に上がり撃ち込む。

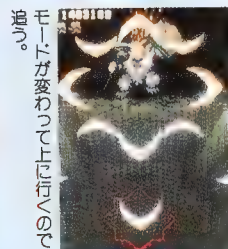
ここからは1周目と同じく



まず少し撃ち込んで...



弾が自機のほうに来たらボム使用。



モトが変わって上に行くので追う。

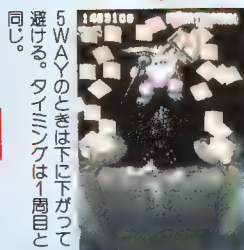


ボスが止まった所でボム使用。この間も撃つ。



まず真ん中一番上で溜めて待ち、出て来たら撃ち込む。

5WAY&4WAYが来るのでいったん下にさがってこれを避け、避け終わったらすぐにまた重なりに行く。そしてあとはそのまま重なって連射していれば、ボスはオタプツだ！



5WAYのときは下に下がって避ける。タイミングは1周目と同じ。



避けたらすぐかさずまた重なる。あとは撃つのみ！

2周クリア
ボータスのナン!?

さあこれで感動の(1?)エンディングだ！

2周目のラスボスを倒した時点のスコアと、そのあとのネームエントリーの画面でのスコアが違うというには気づいただろうか？

これが今までナソとされていたので、彩京の方に聞いてみたところ、スペシャルボータスが加算されているとのこと。

終
THE END

さあ、真のエンディング...で、これだけ？(戦国エースと同じだ...)

とだった。そのスペシャルボータスは...

●2周クリア時、ショットバワーが1段階以上の場合、1段階につき2000点(初期状態は0段階)

●2周クリア時、ボムのストックが1個以上の場合、1個につき4000点

●2周クリア時、自機の残機数が1機以上の場合、1機につき8000点(この場合、プレイ中の自機も含む)

...と、いうことである。これでナソは解明されたというワケだ。

やり続ければ必ずクリアできるぞ！

2周目は列車面が出たらアウトなので、半分は運。しかしあとの半分はパターンになっていることは分かっていただけだからな？(分スキはそーと運悪くない限り出ない) あきらめず何度もチャレンジすれば、いつかきっとクリアできるハズだ。好運を祈る。

以上でガンバードの攻略は終了だ。次のページからは、キャラ別最後のキャラ、ヤンニヤンの攻略が始まるぞ。

目指せ天竺... じゃなかった 美貌の女(?)導士 ヤンニヤン

敵弾を消せる如意棒!!
これで神様に会え...
だから違うっての
担当:KKY-いなりん

ヤンニヤンについて

やはり溜め撃ちの如意棒につきる。この如意棒で消せない敵弾は無く、根元から先まで重ねるように当てると、攻撃力もヒカイチである。

また、全キャラと比較してみても約半分で済む溜め時間。これがまた如意棒の使いやすさに大きく影響している。

さすがの如意棒の威力だが、バルナスの溜め攻撃より若干だけ劣る。中型機などには如意棒を重ねるように当てたあと、多少の撃ち込みが必要である。

通常攻撃は如意棒と比べてかなり貧弱だが、サブウェボンの霊蒼剣はそこそこ威力がある。



こんな感じは通常ショットでバ...

基本的に左右に広がってくるザコ以外は、如意棒(+)の通常ショットで対応していく、このほうがパターン化しやすいだろう。

前半面攻略

〈城塞ステージ〉

スタートして少し進むと、画面上のほうにガードウォーカーが現れる。こいつの倒しかたは、自機を画面一番上のガードウォーカーの正面で溜めて待ち、ガードウォーカーの手が見えたら如意棒+αを撃ち始めよう。



こんな感じで速攻壊し...

このあとグリーン、ページコと倒したあとに、右上から横一列に並ぶようにザコが出る。ここはザコ出現場所より少し下で待ち、右上でザコがまだ重なっているところを如意棒で一掃してしまおう。

ボス 第1形態

写真のように2つ並んでいく砲台の少し上で溜めて待つ。回転する砲台が動き始めたら



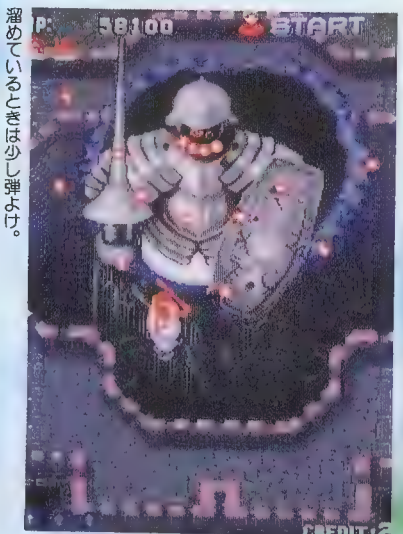
下に2発出す弾に当たらない位置に。

如意棒1発目、と同時に溜め始めて溜まったら2発目、またすぐ溜めて3発目+αで壊れる。

如意棒の3発目は、弾を消すために少し右に動きながら出す。

ボス 第2形態

まずマリオンと同じように、盾に重なって溜めて待つ。盾を如意棒3〜4発で壊したらボスの顔の前にいき、正面に出す弾のすこし横で如意棒2発を当てて終わり。



溜めているときは少し弾よけ。

〈ジャンクルステージ〉

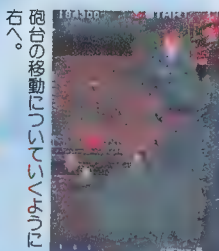
始まってすぐ右側にある建物に如意棒、するとフルーがいるので如意棒+αで倒す。

このあと出てくるキャリアのPはしばらく泳がせて、ザコを通常ショットで倒していく。ボムを出す建物が見えてからザコを3回倒したらすぐに溜めて、左からくるページコを如意棒+αで倒す。

このあとはガードウォーカーラッシュ。まず真ん中ややや左寄りに出るグリーンを、如意棒+αで速攻で倒す。そして画面上のほうにあがって、右上の砲台が右に消えて



重なったら如意棒+αだ。



砲台の移動についていってあげていこう。

いくのについていくように右に動き、グリーンの上に重なったら如意棒+αで倒す。

そしてオレンジの出でくる正面に待つ待ち、出現即如意棒+αで倒す。このオレンジの出すPはボス前まで泳がせておく。

ボス

森が左右に開いた瞬間に左の砲台に如意棒、すぐに右の砲台に如意棒を当てる。そして写真の位置に如意棒を連打、ザコの弾は小さく動いてかわす。



あまり上にいると、3WAYに当たってしまいます。

第2段階になってボスが小さな弾をたくさん出してきたら、下にさがりながら如意棒で弾を消す。残った弾をよけて右上にいき、如意棒1発でパーツを壊してPを取る。主砲が弾を出したのを確認したら、主砲に重なって如意棒Pで終わり。



こうなったらさがりながら如意棒。

〈街ステージ〉

両側に屋根砲台が出てくるころは、まずガードウォーカーグリーンを如意棒+αで速攻で倒す。そして溜めながら右の屋根砲台の目の前にいて如意棒、これで右側の砲台を2つ壊せる。

次に溜めながら左にいて、屋根砲台を如意棒で壊す。すぐに溜めて、上から出るディフェンダーグリーンに如意棒+α。このαのときに自機の左から出る霊蒼剣で、左上の屋根砲台を壊してしまう。



霊蒼剣で狙いつく。

そして右に残っている屋根砲台を如意棒で壊し、もう1機ディフェンダーグリーンがくるので如意棒+αで倒して、このグリーンの出すPはボス前まで泳がせておく。

ボス 第1形態

1面目はガードウォーカー。基本的に如意棒+αで1機ずつ倒していく。ただ、+αのところは下にさがりながら撃つようにして、倒したらすぐ溜め始めて下のほうで弾をよける。弾をよけ終わるころに上にあがって如意棒、下にさが

鮮やか爽やが痛快無比
立ちどまらずに突き進め!

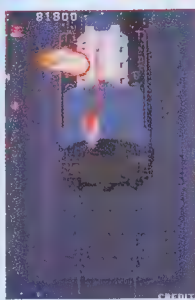
右の腕を壊したらすぐ、溜めながら左下に動き、ボスの正面で如意棒+αを下にさがりながら出す。あとは弾をよけながら通常ショットを撃ち込んで倒す。



画面一番上よりのほんの少し下。

ボス 第2形態
マリオンと同じように左肩に重なって溜めて待つ。如意棒+αで腕は壊せるので、マリオンと同じように動いて腕を取ってしまう。

横に動く、これが如意棒マインダー。



このPは如意棒を出すP。



りながら+αをやろう。
2画面目は、砲台を出した弾と一緒に1個ずつ如意棒で消していく。ここは如意棒を出しながら左右に動く「コロンダー」をうまく使う。
3画面目も上のほうで待って、砲台が弾を出したら如意棒マインダーでダメージを与える。

釜山ステージ

この面ではザコが3匹×2のセットで多数出てくる。片側の3匹は画面の上から、もう一方は横から出てくるのだが、上から出てくる3匹を如意棒で倒し、反対側の3匹を通常ショットで倒す。その場で溜めて待っていれば、上から3匹出てくるので如意棒で倒して……と繰り返そう。



上からくる組を如意棒で。



このPは通常ショットP。

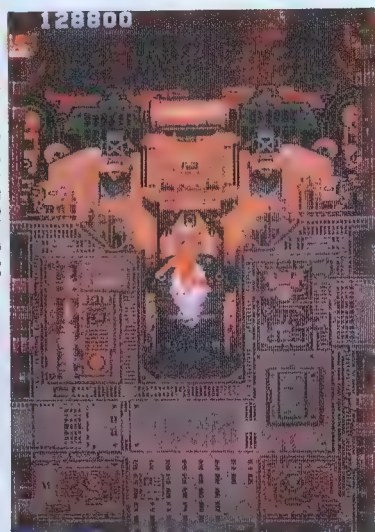


今後はこちらが上からくる組だ。

途中で中型装甲列車とティフエンダーグリーンが出てくるが、それぞれ如意棒+αで優先的に（決して最優先ではない）倒していこう。ティフエンダーグリーンの出したPはボス前まで泳がせよう。

ボス 第1形態

まず写真の位置で溜めて待ち、トランプ3人衆の入った



すでに2発目の溜めを始めている。

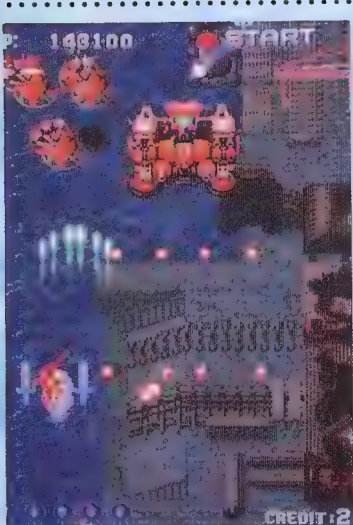
シャッターが閉じたら如意棒1発目、すぐに溜めて2発目。この2発目を撃ったら通常ショットを撃ちながら下にさがり、弾をよけながら撃ち込んで倒す。

ボス 第2形態

第1形態を壊したら溜めながら上にあがる。ボスが1度画面上に消えて、戻ってきたところに如意棒を重ねる。そして通常ショットを撃ちながら下にさがり、弾をよけながら撃ち込んで倒す。

4面 海上ステージ

この面に出てくる白い中型の船は基本的に如意棒+αで倒すのだが、上から出てくる



左によければザコも撃てる。

ときに如意棒を撃つタイミングは、砲頭の付いている真ん中の部分の一番下が見えたぐらいである。

2隻目の白い船を倒したらこのPは泳がせて、マリオンと同じ位置にいて砲台と戦車を通常ショットで撃つ。4つめの砲台を壊したらすぐに溜めて、左からくるティフエンダーブルーを如意棒+αで倒す。その次に上からくるティフエンダーレッドは、画面上に止まっている戦車が見えたら如意棒を出して、通常ショットを撃ちながら下にさがって倒す（弾よけのため）。このあと左にいる白い船は、一度弾を撃たせてよけてから如意棒+αで倒す。この白い船の出すPは、ボス前まで泳がせておく。

ボス 第1形態

1つ目の本体の手前にある砲台は、なるべく如意棒で壊すようにする。本体は画面下のほうで弾をよけながら通常ショットで倒す。このとき出るPは、しばらく泳がせておいて画面下のほうで左右の丸い砲台を墨着剣を当てるようにして壊す。

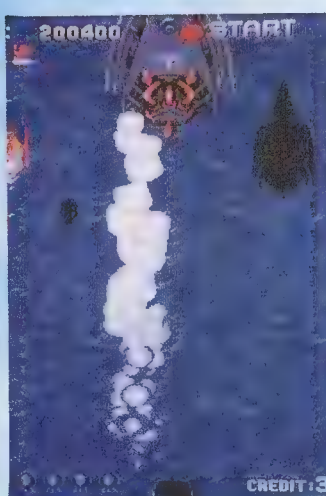
2つ目の本体も画面下のほうで弾をよけながら、通常ショットを撃ち込む。砲台が残

っていないなら、本体の弾をよけたあと上にあがって如意棒を当ててすぐ下に戻ってまた通常ショットを撃つ。

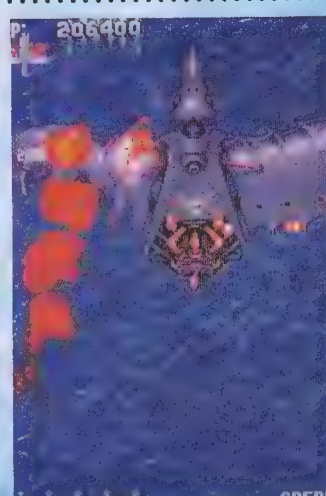
ボス 第2形態

写真のような位置で溜めながら待つ。ボスが翼を開いたら、翼に重なって如意棒+αで壊す。

それですぐ右に移動して本体に重なって如意棒連打、5発当てれば終わり。



このあたりで待ち。



翼を壊したらすぐに右にいて。



如意棒連打モード。

今日こそは患の根を止めてやる!!



STRATEGIC VARIANT ARMOR EQUIPMENT™

©CAPCOM

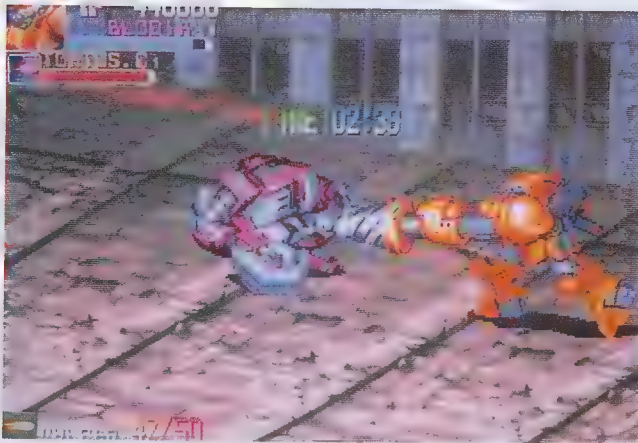
三たび相見える連合軍戦士とアスラエル。さらにパワーアップしたWARLOCKに勝てるのか…?

担当：びく

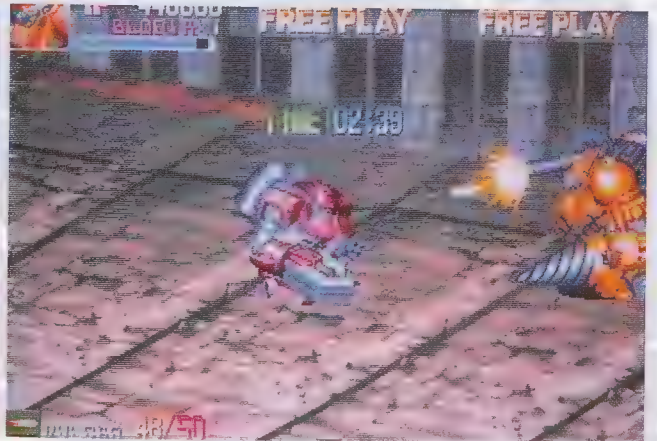


今回もステージ攻陥に入る前に、知ってりや得する情報やテクニックを紹介しよう。
☆バルカン&ドリル
 これはバルカンを1発当てる敵をのけぞらせておいて、その隙にドリルで突っ込んでいくというもの。

もちろんドリル以外の武器でも使える戦法ではあるが、特にドリルを装備しているときに有効だ。これでドリルの攻撃の遅さをカバーできる。ただしバルカン1発でのけぞっている時間は非常に短いので、バルカンを撃つたらずくに攻撃に移るようにしよう。C↓Aのつなぎの時間でできる限り短くするのがコツ。普通にドリルで攻撃する感覚で歩きまわりながら、Aボタンを押す直前にCボタンを押すようにすればうまくいくはずだ。



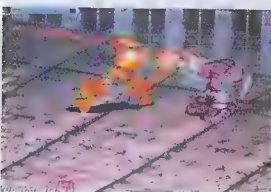
ドリルで突っ込んでいく。反撃されにくいぞ。



まずはバルカンでのけぞらせて、

☆各種起き上がりモーション
 もう気付いていることと思うが、敵は種類によって起き上がり方（というが無敵時間

のあるモーション）が違っている。ドリルを主戦武器として進んでいく場合には、敵の起き



トータスにはこのタイミングでドリルを重ねよう。



ゲイツは跳ねるモーションがある。

●フルワーカ
 直立した瞬間に無敵が解けるが、それと同時にスライディング攻撃をしてくることがあるのであまり起き上がりは狙わないほうがいいだろう。

●バリメス
 転がっているところへも攻撃を加えられるので特に問題ないだろう。

●トータス
 足を支点として起き上がるが一瞬宙に浮いてから着地する。着地する瞬間までは無敵なので、着地の直前に攻撃を開始するような感じで、

●ゲイツ
 ムクリと起き上がった後に一瞬宙に浮いてから着地する。着地する瞬間までは無敵なので、着地の直前に攻撃を開始するような感じで、

それでは、よく出てくるサコに関しての特徴を説明しておくので、前半ステージよく練習しておこう。

上がりに対する攻撃のタイミングが重要になってくる（スパークやフレードは倒れている相手にも攻撃できるのであまり問題にならない）。それでは、よく出てくるサコに関しての特徴を説明しておくので、前半ステージよく練習しておこう。

鮮やか爽やか痛快無比
立ちどまらずに突き進め!

☆出る出ないは運次第
これまで「ここには○○が出るので…」という書き方をしてきたが、ミスの数などの状況によって敵やアイテムが出るタイミングが異なることがある。

こればかりは対処法がないので、状況に応じて切り抜けてもらいたい。

☆敵に囲まれたときは

もちろんメガクラッシュを使ってしまおう。取り回しは安全なのだが、次第にメガクラッシュ一発でさえ体力のムダ遣いに思えてくる。というわけで危険とひきかえに体力をケチるために、囲まれたら敵のいない方向へジャンプすると同時に振り回してアタックだ。こうすれば比較的 safely にピンチを脱することができよう。

☆意外と厄介・ゲイツパンチ

基本的にでてくる敵はすべて強敵と考えるも、ゲイツは強敵と考えるのが素手のゲイツのダッシュパンチだ。

少しくらい逃げてもしつこく追いかけてくるので、結局追い付かれて殴られてしまう。これを避けるためには、正面を横切らないように上下に動いてから後ろに回り込むように動くのがよい。

例えば自分が画面の右下にいてゲイツが左上から突進してきたら、いったん下へ動いてから左へ移動するようにすれば大丈夫ということだ。

☆拾うと無敵

パワーギアに登場するアイテムは大きく2種類に分けられる。上を通過するだけで拾えるアイテムと重なってAボタンを押すことで拾えるアイテムとあるが、後者に相当する回復アイテム、バレット、

各種ボディアーツは拾うと一瞬の間だけ無敵になれる。

効果的に利用できるというほどのものではないが、知っているといかないのでは差が出てくるぞ。

☆「リチャージ」

これは特に後半ステージで起りがちなことだが、ザコキャラがたくさん出てくると自機との見分けがつきにくくなり、自機を見失ってしまうことが多々ある。気をつけよう。

☆メガクラッシュ不発

従来のFF型アクションのように、Bを押しながらAでメガクラッシュは出せない。しっかりAボタンを同時押ししないと出ないということとを覚えておこう。

☆結論・プロテアがいい

攻略を開始した当初からプロテアがフォアテアの方がかるうと言ってきたが、いろいろな紆余曲折を経て達した結論はプロテアとなった。弾数の多さ、機動性、攻撃力、防御力などの各視点から総合しての結論である。

☆各ボス・進化バスターン

SCULD (4面ボス) はさきほど紹介したバルカン&ドリルで攻撃したほうがいだろう。唯一、点滅時の百裂突きだけは注意しよう。SCULDが点滅百裂モードに入ったらずかさずメガクラッシュで回避だ。もしナバームを持ったザコが出現したら優先してそいつを狙ってナバームに持ち換えよう。

HELIION (5面ボス)

にはシールドとレーザーの装備で立ち向かう。5面は道中レーザーが出るとは限らないので、ステージの開始前にコマンド (ステージ表示画面でBO+レーザー右下を1秒以上押しっぱなしにする) を入力

して、あらかじめレーザーを装備しておこう。

いざHELIIONと対面したら、まずレーザーで転ばせておこう。前号の



レーザーで転ばせるところまでは同じだが、



追い撃ちをシールドキャノンで。

るのは前号と同じ。ここで倒れているHELIIONに対してシールドの通常攻撃でダメージを与えていく。

パークバリアをそのままシールドの通常弾に置き換えても大丈夫だ。

☆ステージ別の持ち換え

- 1〜4・ドリル&バルカン (3面途中で一時ナバーム)
- 5面スタート時にバルカンをレーザーに
- 5面最初にドリルをシールドに
- 6〜7・シールド&バルカン

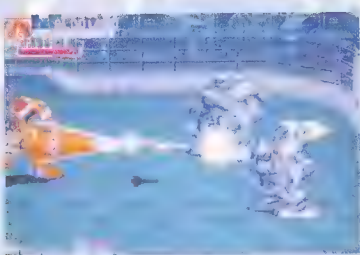
とするのが現在のところベストと思われる。

それでは、お待ちかねの6面攻略に入るとしよう。

●AREA 1

まず最初に画面の上のほうに二面×2と小型のPスーツが3体出現するが、画面の下のほうを歩いていけば問題なく対処できる。

次に現れる2体のゲイツはシールドの通常弾で遠ざけつつ、機を見てレーザーを撃ち込むようにすれば問題ない。これがシールドでの基本

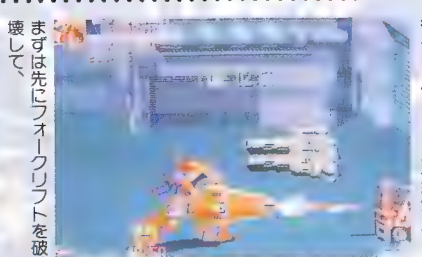


通常弾の上下輪を生かせ。

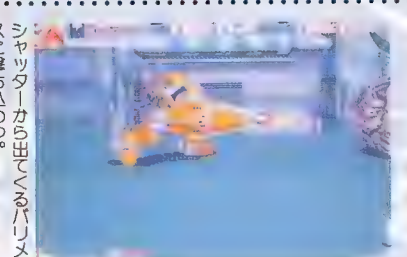
本となるスタイルだ。メッセージの後はゲイツ×2、ゲイツ×2、ゲイツ×2、ゲイツ×2が次々に襲ってくるが、一画面中には最大2機までしか出現しないので基本通りに攻撃していれば問題はないだろう。

最後のゲイツを倒してしばらく進むと行き止まりになる。ここでは、真つ先にあるフォークリフトを破壊して回復アイテムを出現させる (取るのは後回し)。

ちょうどフォークリフトを破壊したところにシャッターが開いてバリメスが続々と3機現れるので、やや離れた位置から出現場所を狙って撃ち込もう。バリメスを全滅させた



まずは先にフォークリフトを破壊して。



シャッターから出てくるバリメスに撃ち込め。

ら急いで回復アイテムを拾いにいこう。

●AREA 2

AREA 2で真っ先に目を引くのがライアの閉じこめられた檻である。建物内に点在するこの檻を破壊すると、中から捕らわれていた人々が逃げ出して来る。彼らを手助け(拾う)とステージクリア後にボーナス点がもらえるので、できるだけ多くの人を手助けしよう。



檻を壊すと中から人が...

さて話を戻そう。2つ目の檻を越えたあたりで、ニームX2とトータスX3が上から降ってくる。床に映った影を見ていれば大丈夫だとは思いますが、写真を参考にしよう。ニームはほとんど攻撃してこないの、トータスに神経



床に映った影に注目!!

を集中させてスプリットキノンや通常弾をうまく使っていく。

地形の様子が変わってからは、右から③ゲイツが3機出現する。コン、コンとレバーを入れるようにしてゆっくりとスクロールさせて、⑤ゲイツの出現と同時にシールドで攻撃しよう。ここは急いで3機と



出現即破壊がベスト。

その直後に左から⑥ゲイツが、さらに2機現れてフレイルMで攻撃してくるので、画面の右端から応戦する。さらに⑥ゲイツや⑦ゲイツが現れるが、右端にいて敵を寄せつけないようにすれば大丈夫だろう(ここで下のフロアに飛び降りる)。

少し歩くコンテナが2つ置いてあるのが目に入る。ここにはパレットと回復アイテムが隠されているが、床に影が移っていることから分かるようにアイテムに近付くとトータスが降ってくる。まずは少しずつ近づいて左側の2機を降らせて、床に突き刺さっているところを攻撃してその2機を片付ける。さらに少しずつ近づいていくと最後の1機が降ってくるより



出現位置を覚えてレーザーを撃たれる前に倒してもいいね。



ここも床の影をよく見て。

ら現れるので、できればトータスが降ってくる前に倒しておこう。そして残ったトータスを慎重に降らせて倒そう。次のメッセーシデモが終わると、画面右から3機のゲイツが現れるがただのザコ。ちなみにこのあたりに群がっている兵士(ソルジャー)を倒すと、ときとき体力回復アイテムを落とすので全滅させておこう。

うじゃうじゃという兵士たちを全滅させたら、次は画面右上のほうに⑧ゲイツが4体出現する。特に撃ちにくい必要はないが、撃ちにくいとしたらレーザーをくらわないように注意しよう。

少し進むと左右から一斉に敵が襲ってくるが、左下に逃

まずはインセクトから片付けよう。

け始めは最初の攻撃はかわせる。結局戦つことになるのはジエグと機なので、シールドでうまく攻撃すれば問題ないはずだ。しばらく進んでいくと、インセクトが1機とトータスX3が2機待ち構えている。ここにはかなりの強敵で、ストンピング、レーザーに加えてミサイルまで撃ってくる。とにかくインセクトは動きが素早いので、こちらの攻撃は単発にして、1発撃つては様子を見るのを繰り返す。水平に飛んでくるミサイルは跳び越えるか上下に軸をずらして避け、垂直に落ちてくるミサイルは落下点から逃げるようにして避けよう。インセクトさえ倒してしまえば、あとは補充されるゲイツを倒してAREA 2は終わり。

●AREA 3
AREA 3は狭い部屋のことでゴリ2機と戦うだけ。とはいってもシールドで臨むならいくらかコツがいる。ポイントとなるのは
・距離を開ける
・2機をまとめる
・通常弾の単発で攻撃する
といふこと。なぜ通常弾で単発かということ、通常攻撃のほう有特殊攻撃よりもモーションが小さいため突進されにくいこと、単発で攻撃したほうがジャンプ攻撃を避けやすいという理由があるからだ。以上からゴリの対処法としては、まず歩きまわって2機をまとめ、その2機が同時にある方向へ向かって突進を始めたらうまくまわりこんでゴリが目標とする地点に通常弾を撃ち込むようにする。ただし撃ち込むときは1発1発をゆっくりとしたほうが不慮の



まずはインセクトから片付けよう。

鮮やか爽やか痛快無比
立ちどまらずに突き進め!

● AREA 4
BOSS: WARRLOCK



まわり込んでから攻撃だ。



2機をいっぺんにおびき寄せて、

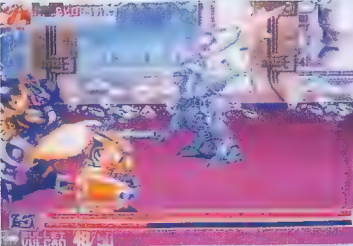
またまたWARRLOCKとの対戦。ついに雌雄を決するときが来たぞ。WARRLOCKの攻撃方法を

ジャンプ攻撃をくわすにすむ。

背中(逆サイド)にまわり込めばタメをやめさせることができるぞ。



危険!! Bワーカーが不穏な動きを...



は5面に出てきたときに比べて1種類増えたのだが、その威力、おともザコの質が格段にパワーアップしている。まずはおともとなぜザコのクラスになると、もうザコとは呼べない) から見ていこう。ここに登場するのはレーザーブレードを装備したBワーカーLB。このBワーカーLBは厄介なことに倒しても次から次へと補充されていくので、倒すのははっきり言って無意味。というわけでBワーカーLBは無視してWARRLOCKと戦おう。BワーカーLBの存在を気にかけるのは唯一タメに入ったときのみ、Bワーカーがタメに入ったら急いで背後(逆サイド)にまわり込めばタメをやめさせることができるぞ。さあ話題をWARRLOCKのほうに移そう。ここにきて追加された攻撃が追尾弾だ。自機のいた位置を狙って飛んでくるので、常に動いていれば当たらない理屈だが、自分の動ける範囲には限界があるので最終的には逃げきれずにくらってしまう。しかしWARRLOCK本体が攻撃を受けると追尾弾を撃ちやめるようになってるので、WARRLOCKが追尾弾を撃ち始めたら迂回しながら本体とY座標を合わせてバルカンを当ててやろう。そうすれば追尾弾は止まるはずだ。さてWARRLOCKに対す

バルカンを当てれば追尾弾はストップだ。



大きく動いてまわり込んで、



る攻撃だが、まずは画面左端を背負って右を向く。このときビタリと画面左端を背にするために、画面左端にぶつかると同時にジャンプした後空中で右を向く。こうすれば隙間なくつけるはずだ。うまく画面端を背負えたらまずはバルカンを撃ってWARRLOCKをのけぞらせる。そしてバルカン&ドリルの要領で、バルカンを当てた直後に通常弾で攻撃する。

通常弾が当たった後にWARRLOCKがジャンプしたらすかさずガード。宙に浮いたWARRLOCKの仕掛けてくる攻撃は突進、放電、爆撃のどれかだが、ガードさえしていればなにかきても完全に防



シールドキャノンだ。バルカンをケチるなよ。



バルカンを当ててひるんだところへ、



まずは画面端で準備して、

る攻撃だが、まずは画面左端を背負って右を向く。このときビタリと画面左端を背にするために、画面左端にぶつかると同時にジャンプした後空中で右を向く。こうすれば隙間なくつけるはずだ。うまく画面端を背負えたらまずはバルカンを撃ってWARRLOCKをのけぞらせる。そしてバルカン&ドリルの要領で、バルカンを当てた直後に通常弾で攻撃する。

敵が画面外に消えたら中央へ誘導しよう。



WARRLOCKが跳んだら急いでガード。反応が遅れたら死ぬのみ。



ける。突進がきたなら着地点を狙って攻撃しよう。放電、爆撃だとWARRLOCKが画面外に出てしまい、画面外から攻撃されるおそれもあるので、いったん画面中央に移動してWARRLOCKを中央に誘導する。あとは最初に戻って画面端を背負うところから繰り返そう。Bワーカーが画面外へ出ていったときも同様だ。



早くサターン版が出ないかな？

ぷよぷよ通

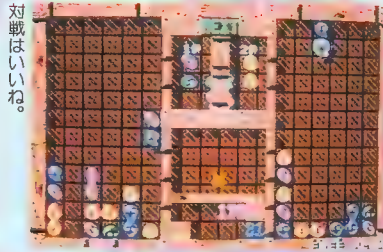
まずはメガドライブ版で冬休みにみんなと強くなれ。上達したら育てるプレイだ。

開発：ビジュアルワークス・ミレーヌ・AOD・ジューズ

© 1994 COMPiLE (Developed under C.P.I. Printed Circuit Board technology) license from Sega Enterprises, Ltd. Manufactured and distributed exclusively by Sega under license from COMPiLE. SEGA is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

みんなでぶよぶよ

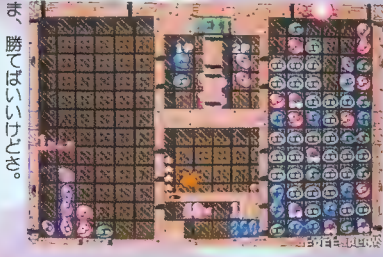
「ぶよぶよ」……えてしてこの言葉は対戦をするときに用いられる。まあ、これでも読んで冬休みにメガドライブ版でお友達と遊んでくださいな。当然、上達したら町の対戦台（地方にはあんまりナイけど）



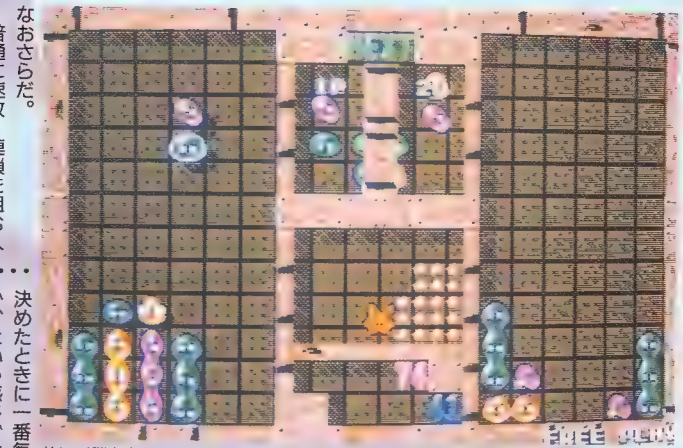
対戦はいいね。

自分のスタイルを作ろう

対戦格闘ゲームで攻め、待ち、ハメ、横シューモードなどのいろいろなスタイルがあるように、ぷよぷよにもいろいろな戦い方がある。通ならど



まあ、勝てばいいけど。



美しく勝ちたい。

全消しの勧め

対戦にかぎらずぶよぶよにおいて連鎖は必須科目。でも連鎖の組み方は前回やったのでこの際省く。ここでは全消しのあり方について触れている。

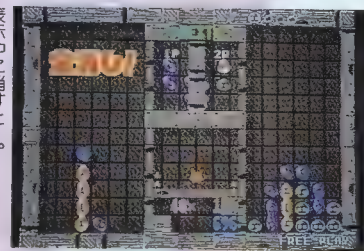


狙え、全消し！

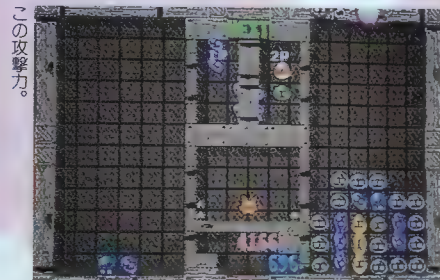


ツモよし。

「表示中に消すと……」
究極的に言ってしまうと、レバーを下に入ればなして全消しが連続して起これば、それだけで勝つことができる（相手も同じことをしていたら無理。しかしそんなにはツモがいいということはないので、全



まず、全消しとはなにか。ただ、気持ちいいだけではなくぷよ通にあっては攻撃手段の一つでもある。



この攻撃力。

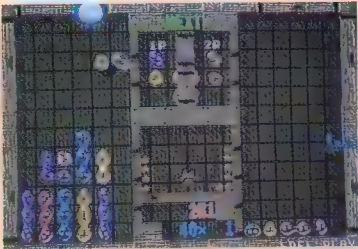
消しになるように自分で組み立てていかなければならない。全消しをする「全消し」と気持ち良く画面に映るが、その表示が画面に出ていないだけにぶよを消すと、まるまる赤玉1コ分（正確には少し違うが）を送り込むことができる。

鮮やか爽やか痛快無比
立ちどまらずに突き進め!

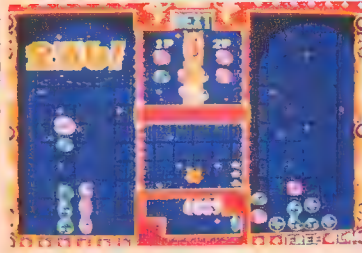
おじゃまぶよのこと。最近、

毒ぶよの山
ふるさと味

常に狙う精神を持たない。

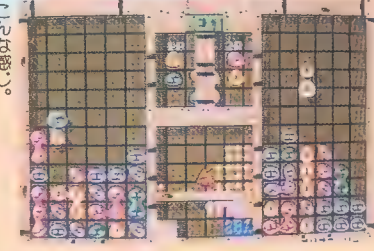


かにカッコよく、いかに役に立つか、ということが分かってもらえたかな。連鎖を組むに当たって、全消しも狙っていきけるようにしている。

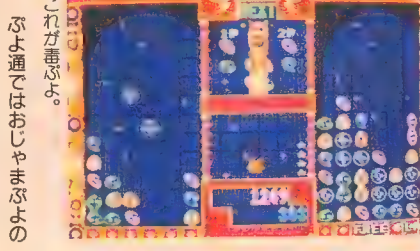


ここで考えるのが、全消し表示中に連鎖を組む、というもののだが、残念なことに全消し表示は1連鎖目で消えてしまうのだ。ぶよを消さなくても、一定の時間が過ぎれば全消しをしたあとには、何も考えずすくすくぶよを4つ並べて消したほうが良いだろう。

●ノーマル及び毒ぶよ対処法
基本的に消し方は変わらない

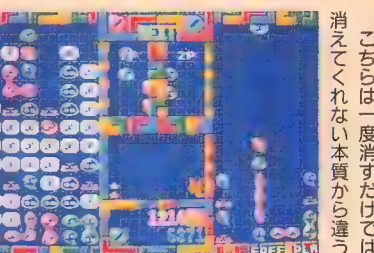


●ノーマル及び毒ぶよ対処法
基本的に消し方は変わらない

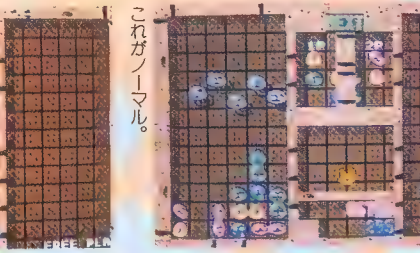


あまりにもまずいものを食べたので、ここの名付けられた。最初の案では3つに3つ名前を振り分けようという案もあったが、面倒くさいのでまとめて毒ぶよとするのことにしました。特に得点ぶよのことを指す。

これは最悪。



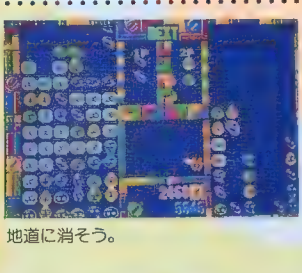
●ライバルは堅ぶよ
こちらは一度消すだけでは消えてくれない本質から違う



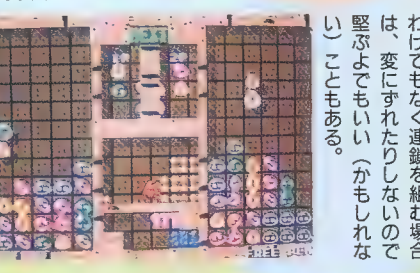
い。ただ毒ぶよ(得点ぶよ)のほうが点数の関係上、おじゃまぶよの降ってくる数が多くなる。持久戦になると結構イヤ。速攻を心掛けよう。

あとは、何度も口を酸っぱ

最後のお約束



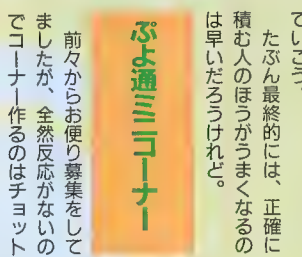
●ライバルは堅ぶよ
こちらは一度消すだけでは消えてくれない本質から違う



おじゃまぶよだ。それが良いこともあつたし悪くなることもある。追い詰められたときになればよくなる。のこり2、3段階ほどになったときの堅ぶよは、ただ嫌なだけ。でも、そんなに高く積みあがっているわけでもなく連鎖を組む場合は、変にすれたりしないので堅ぶよでもいい(かもしれない)こともある。

前々からお便り募集をして

ぶよ通ミニコーナー



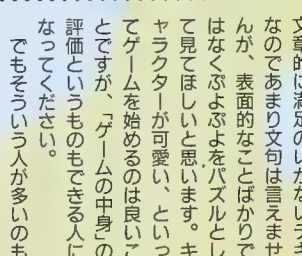
たぶん最終的には、正確に積む人のほうがうまくなるのは早いだろうけれど。



くしていつにいつに、重要項目、スピードアップ。考えるのが遅くても正確に積む人と、正確さはないけどとにかく速い人、なら対戦においては後者のほうが強いハズ。というところで、堅ぶよレベルのときはより丁寧に消すことを心掛けよう。

でもそう言う人が多いのも

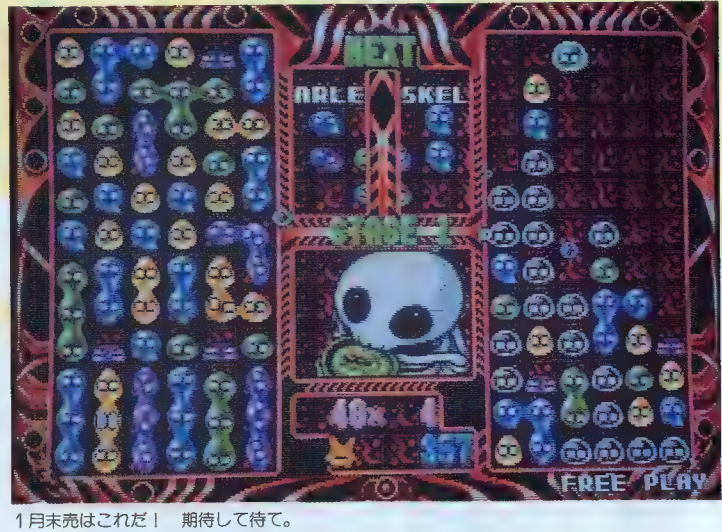
おじゃまぶよの山



の辺から聞きたいですね。どうも聞くところによると、まだ前作のほうがインカムが良い店もあるとか。



あつたのが、キャラが載っていないからツマンナイという意見(これが結構多い)。確かに文章的に満足はいかないテキストなのであまり文句は言えませんが、表面的なことばかりではなくぶよぶよをパスルとして見てほしいと思います。キャラクターが可愛い、といってゲームを始めるのは良いことですが、ゲームの中身の評価というものできる人になつてほしい。



1月末売はこれだ！ 期待して待て。

前代未聞!
開発制作現場を
取材したぞ!

那須高原で
エンジンサウンドを
収録!

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
1995
INTERNATIONAL RALLY

©SEGA

今回はなんと、ゲームで使う
エンジン音を録る作業に
同行取材めつたに見られない
制作現場を、レポートしよう!
担当：ラリースト するする

文協力

AM R&D DEPT. #3 & C-ONE CORPORATION

本物を求めて…
そして実現!

モデル2を使って開発が進められている「セガ・ラリーチャンピオンシップ」であるが、より本物らしさを求めてリアルなグラフィックに加えてなんとエンジン音にもそんな欲求が高まっていったとき、本物のレースチームとコンタクトが取れた。
「やるなら本物の音で!」



ゲーム画面で見えるマシン。テラスチャーによるリアルに表現。そんなこんなで話は進み、ついにはそれが実現した。本来ならまだ開発中。しかし開放的なAM3研チームは、なんとその収録に同行取材を許可してくれたのだ!

ドライバープロフィール
石田雅之



トヨタセリカGT-FOUR(号車トヨタ1)
1986年1月19日生 群馬県在住

主な戦績 (JAF全日本選手権)

86	AKCスプリングラリー	3位
86	AG-MCSノースアタック	4位
87	ラリースピリッツ	4位
87	ツール・ド・ミカサ	2位
87	モントレー	2位
87	シリーズポイント	2位
87	ランキング(Cクラス)	2位
88	ツール・ド・四国	5位
88	モントレー	6位
89	AKCスプリングラリー	4位
89	モントレー	4位
89	AG-MCSノースアタック	4位
89	ツール・ド・ミカサ	4位
89	ハイランマスターズ	優勝

*84からTTEが採用する、WRCDドライバーのオーディション対象ノミネートドライバー (全5名)。

石田氏が担当してくれた。1ト専用レース場、丸和オートランド那須 (JAF公認) で収録が可能となった。そのドライバーは、プロの



ドライバーの石田氏とスタッフの方。

本物のレースチームが
協力!
那須高原で収録!

収録をサポートしてくれるレースチームは「チームシイワンスポーツ」で、その母体である「シイワン コーポレーション」の広告宣伝業務におけるトヨタ自動車株式会社、トヨタのモータースポーツ関連の会社と緊密な関係をもちトヨタ車によるレースのため車両製作、メンテナンスを



シイワンコーポレーションのマネージャー、前川氏。感謝感謝! ネジヤ、前川氏。感謝感謝!

担当している部門である。発足から10年、主にラリーを中心に活動 国内ラリー界

に参加」という方針のもと、ダートラ、ジムカーナ、そしてレースへ活動を広げている。そんな強力なバックアップのもと、シイワン コーポレーションの前川氏のアドバイスにより、那須高原にあるダ

チームプロフィール
TEAM C-ONE SPORT
シイワン
スポーツ



主な活動

- 84 「TEAM C-ONE SPORT」としてチーム発足。
- 85 当時のトップドライバーと若手のドライバーを採用し、カローラレビン(AE86)にて全日本ラリーに初参加。
- 86 全日本ラリーに初のFFカローラFX(AE92)で参加。全日本ツーリングカーレースにスーパー(セリカXX)グループAで参加。以降2年間参戦。
- 87 全日本ラリーにハイパワー四輪駆動のセリカGT-FOUR(ST185)で参戦(シリーズ2位)。以降マイナー・フルチェンジに合わせ一貫してセリカで参戦。トヨタカローラスプリンターレースにカローラレビン(AE82)にて参戦。その後(AE101)に変更し、現在も参戦。
- 89 全日本ラリーに市場戦略をふまえ、再びFF車カローラFX(AE101)にて参加。全日本ダートトライアルにスターレットターボにて参加、現在も参戦。地方戦、地区戦のダートラ、ジムカーナにチームとしてサポート開始。
- 94 全日本ラリーに新型セリカGT-FOUR(ST205)にて参戦。
- 95 全日本ラリーにセリカGT-FOUR(ST205)で継続参戦予定。全日本ダートトライアルの改造無制限クラスに、セリカGT-FOUR(ST205)をベースとした車両で参戦を予定。全日本GTレース、または全日本ツーリングカーレースに参加を検討中。

ニューダムジャングル

レース場に集合 そこには……

現地集合で朝9時にレース場に着くと、そこにはすでに今日の主役である本物のマシンが静かにたたずんでいた。マシンは旧型のセリカGT



WRC仕様。メーターは260km/hまで!



そしてこれがその心臓部。レーズ用にチューンされている。

FOURでWRC仕様と全日本ラリー仕様、現行モデルの全日本ラリー仕様の3台が用意されていた。

いよいよ収録 スタート!

準備ができ、いよいよ始まる。収録に使うマシンは、一番迫力のあるWRC仕様のもの。キーが回され、エンジンに火が入る……。ドドドドという音



空ぶかしによる、エンジン音の収録が始まった。

をたてて、セリカが目覚めた。エンジンが温まり、まず排気音から収録が始まった。低回転から高回転まで、



まずは排気音から。真後ろに立つと、腹に響くほどの迫力！

順々に収録していく。

静かな高原で、エンジン音が鳴り響く……その音の大きさは、レース仕様ならではの太



そしてフロントエンジン部のアイドリング音の収録に移る。

く、するどい音だった。

収録は、排気音からフロントのエンジン音へ。

排気とは違ってメカニカル

なサウンドがここからは聴こえてくる。

最高の気分だ!



中はどうなってるの?と調べるディレクターの佐々木氏。

収録は 走行音へ……

停止状態での収録が済み、次はいよいよ走行音へ。その収録に合わせて、車載カメラによる走行映像の撮影も



さあ試乗しつづける収録がスタート。ヘルメットをつけて乗る。行われた。

収録用の器材を固定するべく、石田氏ドライブのマシ



低いエキゾーストノートを残しつつマシンはゆっくりコースへ。

ドドドドドド……



サウンドの担当も 収録試乗へ

高原に爆音をたてて走りまわるマシン。本物の音がとれるというところで開発陣の顔は緊張感で……つてあれ?緊張感というよりは、早く乗りたい



サウンド担当も助手席へ。しっかりと器材を持ち、スタンバイ。つて顔をしてみる。正直なんだからもう!

プログラマーが試乗したあ



そしてまたマシンはコースへ。順調に収録が進んでいく。

本物。本物が目前を走っている。つすいすい迫力つすよー。ソの助手席に開発スタッフが座った。

ひざの上には、DATと8ミリカメラが。振動で落とさなさいいけど……



車載カメラでの映像にチェックを入れるプロデューサーの水口氏。



「どんな音してるの?とみんなが尋ねてくる。石田氏も。かを確認し、再びコースへ。ひと通り収録が終わり、さあ試験だ。どれとどんな音がするのかな。」



プロデューサー試験。しばし聴き入ってしまった。

実際に走っているときの音は、エンジン音より、石コロの八ネ音のほうがよく聴こえた。これはちょっと意外。



私も聴かせてもらえた。ん?石コロの音しかしらない?

記念撮影①
「へへっ、オレ様の車!」



**収録も終わり
大試乗大会へ**

無事に収録を終了。音に聞
してはこれでOKというこ
になるので、これで取材も終
了…。いやいや、せっかくの
機会だから、よりゲームを本
物に近づけるためのデータ取
りを体験しないとね。

収録では、迫力ある音を録
るため、WRX0仕様のマシン
を使用してしたが、より速く



マシンを新型に換え、開発スタッフの試乗が始まった。

走るために、石田氏が運転し
やすい全日本ラリー仕様のマ
シン、それも台中で一番ハ
ワフルな現行モデルのマシン
を使用することになった。

次はマシンに走らせてみる



4点式のシートベルトをしてい
きコースへ。緊張する……



フルブレーキで左へ！すごい迫力！

データを取るべく、コース
を2周ずつ走るパターンで、
次から次へと開発陣が助手席
へ座っていった。
仕事を忘れてワクワク顔で
いっぱい「いやいや、緊張し
てるんですけど言いながら乗
り込んでいく……」



試乗を完了。どんなコメントが
出てくるのか楽しみ……

走り終えてマシンを降りて
の第一声……

「最高っすよ。最高っ！
「いや〜すごいいや〜
という声かたんでくる。
ヘルメットをかぶっている
んだけれども、その小さい窓
から見える目は、もううれし

さと感動でいっぱいの状態。
まったく何も無い、無の状
態から想像と普段乗っている
車の感覚から得たもので作ら
れたゲームとで、試乗するこ
とで何が違うのかを発見した
ようであった。

マシンの側面につく後ろの
はね上がった跡であるとか、
タイヤがとじた石ころのは
ね方、砂煙の上がり方、マシ
ンの細かい挙動と、試乗の回
数が増えることにとんどん出
てきた。

プロテューサーの水口氏は
こんなコメントを口にしていた。
「Gをバケットシートで感じ
たよ。右足でふんばって左肩
で支える。対角線なんだよね



遊んでませんよ私は。シロカク
メモー勉強になるっすよ……



水口氏も試乗。体験次第でゲー
ムに変更もある……

普通では体感できないレベ
ルの走りを再現してくれてい
る石田氏のコメントは、
「60%くらいの走りです……」
というところらしい。これを聴
いた開発陣の顔は「えっ」と
驚くのみ。

フロクが走ると、やはり次元
が違うんだなと私も実感した



目を見てください、目を……この
うれしそうな目を……

降りてくる人、みーんない
顔しているんだもの。こり
やいもののができそうだ。

**ついにラリーカーを
ドライブ！**

助手席での試乗会が終わると
次なる展開は……そう、自ら
がラリーカーをドライブする
こと……このために今日は来た
ぜーっというスタッフはいない
と思うけど……笑、やはりド
ライブゲームである以上、ド
ライブしている感覚がリアル

**するやん！
試乗インプレッション**

こんないい取材はないと思
いつく仕事をしていた……「
ッケーコース」
前川氏の「得意なりの、な
んな試乗できる……」



見よこの顔！仕事を完全に忘れ
ている状態。ウツクヨロヨロ……
同乗させてもらうのは新型の
セリカーで、台中で一番ハ
ワフルなやつだ！



さあ乗り込む。むっパケットつ
て乗り込む。よいしょ……
うれしさのあまり顔が……
とにがく全身センサーにして
体感しなきゃで頭になさ……
状態に……
うーし、いくせえ……



ギューン！ギュー… ドツ

ニューダムジャングル

期待と不安、期待のほどがかならず多そう！
 いものはない。完成が楽しみになってきた！
 さて自らがドライブする試乗は、マシンを壊されてはたまらん(とは言ってなかったけど)らしく、現行モデルではなく、昨年までレースで使っていた旧型モデルを使用するこ



でないね。
 それを今回、自らの腕でコントロールし、体験できるリアルなものを作る上で、本物を体験できることほどい



テイクワターの佐々木氏もドライブ開始!



ゆ〜〜くりコースへ向かう。



リバースにシフト。

壊さないかなあ、なんて心配もでも目はみんな輝いている！
 前川氏が同乗し、ナビをやってくれることになった。
 ちゃ〜んとナビの言うまに聞いて走らにやあ！
 おそろおそろの走り出す。運



コースは助手席で理解はしているものやはり不安。

最近のドライバー事情から考えると、オートマ車に乗る人が多いので、開発陣もそうである。
 とになった。
 旧型といってもレース用の本物。クラッチ、ギア、サス、エンジンチェーンは超一級品である。



なのかなと思いきや、ドライブゲームを作ろうという人間が車が嫌いなワケがあるはずがない！
 マニュアルが基本でしょう(ガーン！私はオートマ)。
 さらに、自分用のヘルメット、グローブも用意するとなるともう本格的。マジよマジー本当に好きなんだと実感

なんか頭つちいきてコースへ...だ、大丈夫かなあ、不安。



いぞ〜という声も！
 攻め過ぎたスタッフは降りていきなりタイヤを確認。「大丈夫ですかね、タイヤ！」



記念撮影②
 「フフ、オレ様の車！」



「もうっ最っ高ーオレの車、ラリーカーにしようかあ〜」状態。
 トクキユーンギャギャーとにがくすい加速と、すい減速ーそれにそれにマシンを横にするのうって状態で走るーこりや最高スー



えながらこんな風にマシンをコントロールしているのを見なさいやと努力するが、あまりの速さ、テクニクに目もアングリ状態、放心状態！
 フレーキング中では足もとじが見えなかつたスよ。こりややみつきになりそうー



試乗終了ー感動のあまり手が震えてヘルトがはずれなういー
 同乗中はずも必死にGに耐

やはり本物はすごいーそのパワフルさ、そして制動力がグーグーと再現実感でベルじやないことを実感。
 収録した音を聴いていた通り、エンジン音はそれほどではなく、床下にあなま右口の前がすこく大きかった。
 また乗り心地は、思っている以上によく(石田氏のドライブが上手だからに違いない、目か上下にビビビビーンと連なるようなマンガみたいなおことに

**チーフも
ドライブへ!**

気合の入った面々が次から次へと試乗していく。試乗を終えて降りてくると助手席に同乗したときとは違ったコメントがよく聞かれた。「いやー面白いですよ」「またやりたくなかったなあ」「車が買いたくなった!」



プロデューサーがいくよんー

マジでそこまじいとは! そんな中、ついに開発陣のプロデューサーである水口氏がドライブすることに。グローブはめて、ヘルメットがぶつて、コックピットへ前川氏にいろいろアドバイスされながらコースへ...

記念撮影③
「オレ様の車だよーん!」



ホイールスピニング壊さないようにといいつつアフレコを踏むう

スタートはゆっくり。安全運転第一とかいって走っているのかな?と思いきや、アクセル踏み踏むーどんどん加速してコーナーへ消えていった。遠くのほうでエンジンの音

のみ聴こえる。一周して戻ってくる。おつ無事だ。そしてスタート地点でいったん停止。再度スタート。今度はホイールスピニングからスタート。気合入りまくり状態だ! ぶつけることなく無事コースを2周終了。降りてきたときの顔は...や

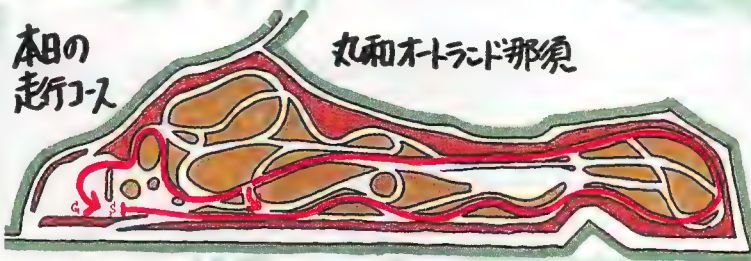


ぶつけないようにという緊張感の中、マシンをドライブ! っばりみんな同じ、「最高!」の表情でいつぱいだった。仕事を忘れている?かと思つたらちゃんとゲームでの感覚と実車の感覚を分析。プログラマーにもう一度行ってこいと声をかけていた。

けっこうスピードが出ていたように見えたのだが、試乗した話では、3速までしか入れなかった(入れられなかった)とのこと。ぶむぶむ、勉強になるっス。

**無事終了!
いいものが
期待できそう**

コースを走れる時間もなくなり事故もなく、無事に収録試乗会を終えた。天候も少し曇るぐらいで済み、最良の一日だった。走り終えた石田氏の顔にはまったく疲れなどなく、軽い運動だったように思えた。ひと段落すると名利交換が



これがコース図。今回の走ったコース取りはこんな感じ! 始まったのだが、レーシングスーツでそれをする石田氏の姿が妙によかった。普通では味わうことのできない異次元のものを体験できた一日だったが、得るものは非常に多かったと思う。

本物の音を収録する目的であったが、試乗もする事ができ、よりゲームがリアルに表現できる素材が集まったに違いない。あと少し待つことにしよう(寝れねえせ!)



おつここで名利交換始まる! ちよつと面白い光景!



収録を無事に終え、ホツとひと息。いいゲームになりそう。初の試みとなった今回の取材。私にとっても大きな収穫となった一日であった。ゲームを作る人の情熱を間近で感じる事ができたし、きつともいものができると思う。期待して待ちたい。



シーワンのスタッフとセガAM3研のスタッフ一同そらつてパシャ。



仲間を集めて
エンディング
キャンペーンに応募しよう
アイドル麻雀
スピライII™

©1994 JALECO LTD.

調子によって2回目の紹介。
え？麻雀画面が一つもないって？

気のせい気のせい。

担当：M.D.S.-ROK君

**志穂さんを
助け出せ！**

スーチー杯麻雀大会が
終了してから半年がすぎた。
最強の雀士を目指して熱く
戦った女の子たちも平穏な
日々を過ごしていた。
スーチーパイこと御崎恭子
もあの時以来、スーチー棒を
使う事件も起きずにゲームセ
ンター「ガレツ」の店員と
して平和に暮らしていた。が
そんなある日、事件は起こっ
た。

スペシャル雀士の一人、片
桐志穂さんが何者かに誘拐さ
れてしまったのだ。目撃した
のは水野佑紀ちゃん。「あの
ね、えーっとね、大きな翼を



片桐志穂さん。今回はさらわれてしまう役だが。

**この4人を
仲間にしよう！**

この写真の4人は、みんな
変身能力を持った女の子たち
なのだ。
麻雀で勝負し、勝ったとき
にポイント（パネルマッチな

どで獲得できる）がMAXま
で溜まっていれば、勝ちグラ
フィックとともに、変身シー
ン（華麗にアニメーションし
ながら変身するぞー）が見ら
れて、以後、スーチーパイの
仲間として一緒に戦ってくれ
るぞ。



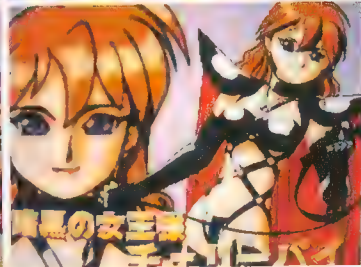
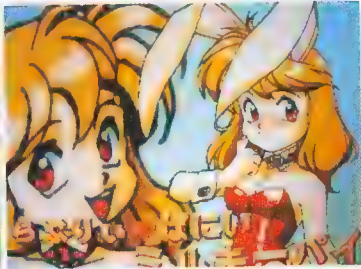
これも志穂さん。翼を持った奴
がセシル・D。

スーチーパイさんへ

あなたのお友達はわたし
預かっています...。
あなたと同じ、「変身能力」
を持った仲間をあと4人揃え
たら志穂さんは返すわ！せい
ぜいガンバってポイントを集
めることねっ♡

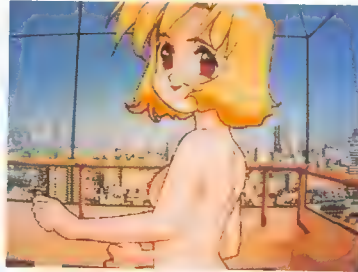
セシル・D

果たしてスーチーパイは志
穂さんを助けることができる
のか？スーチーパイの華麗な
活躍に...期待せよ！





「アハッ♡キャビルリリンポヨヨリン。あーそんな目で見つめられたら…ホカアもう…」



へるつとふり向く。ほんとほまつとアニメーションする。



勝ち手なの。まほしさをほす…」

エンディング キャンパーン に応募しよう

前回のスーチーパイSPレターの際に行われたプレゼントキャンパーンが、大好評だったようで、今回はその第2弾と称して、またまたプレゼントキャンパーンをやってくれるー

前回、真のエンディングまでたどり着いた人ならもうおわかりのハズだと思うが、再び説明しよう。

真のエンディングを出すには、ある条件があり、それを満たしていないとB/A/エン下になってしまう。

この条件とは…真のエンディングは、今回は4種類。えーとたしか、仲間になるのは…

4人ーそう、もうわかったね。早速ゲームセクターに行ってみよう。

プレゼントされる品物は、どれも貴重なものばかりだ。今ここで手に入れなかったら一生手に入らないかもしれないぞ。

その賞品とは、
・設定資料集
キャラクターデザインの園田建一先生の描く原画が満載だぞー

・声優サイン入り台本
今をときめく人気声優さんたちが出演しているこのスーチーパイIIだからこそ、このサイン入り台本は超貴重!!

もうやるしか。
☆これで終わったと思ったら大間違い。今回は9ページなのだ。次のページでピーチ&ミルキーパイ紹介。

ピーチパイに 大変身!!!



これがウワサの変身シーン♡

「マジカルピーチ ドレスアアップ!」

これが初公開の変身シーン。特別にピーチパイこと篠原ありすちゃんの華麗な変身シーンをおがませてもらいました。いやーこの変身シーンの凝りようといったら……。某アニメも顔負けって感じですね。ハイ。「マジカルピーチ・ドレスアアップ!」はちゃんと声でしゃべるのだ。

ニューゲームジャングル



ビーチパイ

キャッチコピー：魔法の国からやって来たマジカル・ファンタジー・戦士！

所属：「びーち王国」から旅立って今は芸能プロ
目的：人間界でとにかく修業！

特性：「Pーステッキ」で色々な魔法が使えるの
変身能力：16歳の発育不全の女の子が「ないす♥
ばでい。」の大人に変身！

今回参戦した理由：困った人を放っておいてはい
けない…これがびーち国の修業だから

必殺技：「ピンクッシュ・フローレア！」。いい香
りと共にウラドラが…

スリーサイズ：日トップ87・アンダー62/W56/
H85

足のサイズ：23.0



おちゃめでチャームな
篠原ありす

あの看護婦の佐々木留美 あ〜んどペットの みるく



ミルキーパイ

キャッチコピー：どこから見てもバニーな感じの
うさぎさん♥

所属：天の川（みるきーうえい）からやって来た
宇宙人…らしい

目的：ズバリ！地球の制服…を集めるコト♥

特性：愛くるしい外見とはうらはらに知能は高い
変身能力：100%どーぶつのうさぎさんが半獣半人
のバニーガールに！

今回参戦した理由：制服ギャルを片っ端から脱が
してらって聞いたから…

必殺技：「みるきーしゃわー」。しっぽから不思議
な光が出てカンドラが…

スリーサイズ：日トップ83・アンダー58/W52/
H88

足のサイズ：27.0（クツはつま先にはめてます）



格闘家たちに
新たなる挑戦が...

クイズ キング オブ ファイターズ

©SNK ©SAURUS 1995

SNKの人気格闘ゲームキャラが
総登場。今度は知力で君に挑戦!

担当：立衆多

新システム、 格闘形式クイズとは?

「クイズキングオブファイターズ」最大の特徴は、いわゆるノルマ制をとらないで、格闘ゲームと同じライフ制を採用し、正解したときの攻撃ゲージに応じたダメージを与えるという点にある。ゲージを見てもらえば分かるように、正解する時間が短ければ短いほど与えるダメージが大きくなっていくぞ。日々蓄えた知識と、格闘ゲームで鍛えた反射神経で勝負だ!



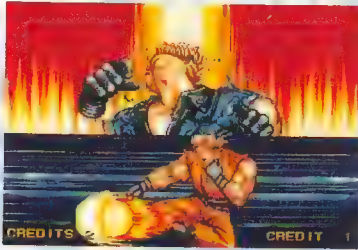
HOW TO PLAY プレイヤー & ゲーム紹介

ゲームモードは、スコロク形式のストーリーモードと、1P対2Pの格闘クイズモードの2種類。後者の格闘クイズモードは、ずっと格闘形式で行われるので、白熱したバトルになることうけあいだ。使用できるキャラクターは全部で10人。このうち4人は草四郎、クラウザー、ギース、Mr.カニは対戦専用だ。天草対クラウザーなんていう異色対決もできちゃうわけだね。

〈ストーリー〉



見事必殺技のごとくで正解すると...



おお、飛燕疾風脚だー

ここは、クイズシティー。知恵と力に溢れる街。人々は皆、押し問答に明け暮れる毎日である。年に一度開かれる格闘クイズ選手権は、この街のビッグイベントであり、チャンピオンになれば莫大な富と名声を獲得することができる。多くの若者たちは、チャンピオンを夢見て修業を重ね、クイズシティーへと集まる。そんなある日.....、「お兄ちゃんクイズシティーが危ないわ!」謎のメッセージを残してユリが失踪した。メッセージを受けた勇者たちは、ユリ捜索のためクイズシティーに集結した。勇者たちは己の磨き抜かれた技と知恵で、クイズシティーに起きた難解な事件に立ち向かっていく。

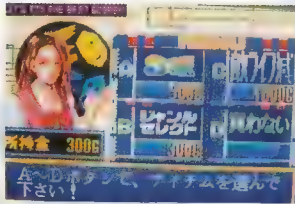
果たして、彼らはユリを捜し出すことができるのか?そして、彼らを待ち受けているものは一体何か?



これがフィールド画面。中央の数字がサイの目だね。



悪の組織に魂を売ったのか?アンティが行く手を阻む。



SHOPに止まればアイテム屋さんが。さて、何を買う?

各ポイントでノルマをクリアすると、いくらかのゴールドを手に入れることができる。各ポイントでノルマをクリアすると、いくらかのゴールドを手に入れることができる。

題前にそれらを選択して使うことが可能だぞ。

アイテムは、ノルマクイズと格闘クイズ、それぞれ専用となっているものもなかにはあるので、いつどのように使えばよいのかをよく考えよう。主なものを挙げてお。

〈アイテム説明〉

● ジャンルセレクト

好みのジャンルが選べる。ジャンルはスポーツ・アニメ・マンガ、芸能・音楽、ゲーム、映画、車・バイク、政治・経済、文学・歴史、ノンセクション、そしてNEO・GEOカートの10種類だ。

● タイムスロー

解答時間が長くなる。格闘のクイズ専用。

● ノルマ1減 (2減)

ノルマ数を減少させることができる。ノルマクイズ専用。

〈格闘クイズ専用〉

● パワー倍増

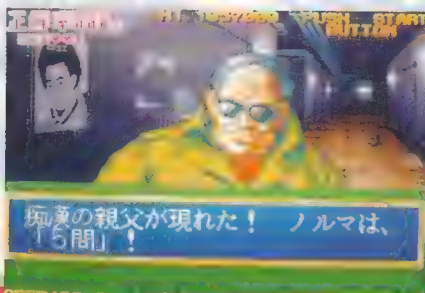
クイズ1回につき、主人公

の攻撃力が倍増する。
● 敵ライフ減
クイズ1回につき、敵の体力が一定量減少する。

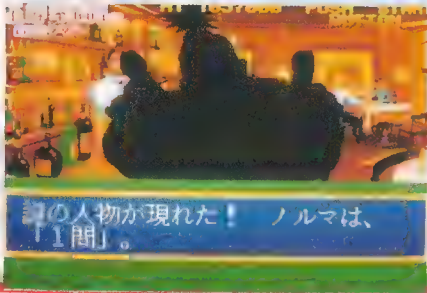
● 全必殺技

クイズ1回につき、攻撃ゲージがすべて必殺技になる(全大キック、全大パンチのアイテムもある)。

もちろんこれら以外にも、まだまだアイテムはたくさんあるぞ。あとはプレイしてからのお楽しみ。



ゲーム中にはこんなオヤジが現れることもある。



さあ、シルエットクイズです(す(古い)。その正体は誰!?)

ニューゲームジャングル



対戦スタート。「キングオブ早押し」はどちらの手に!?



選択画面に注目! 天草四郎が使えるのだ。

対戦モードは1P対2Pの格闘形式による二本先取の三勝負。どちらがより早く正解のボタンを押し、相手のライフをゼロにすれば勝ちとなる。キャラクターによってゲージの配置が異なっているのでもいろいろ試してみよう。

ハブニング発生!? ちよっと変わった三つのクイズ

ストーリーモードにおいて、突然STOPと表示されることがある。このときだけに、登場するのが次のクイズ3種類だ。どれが出るかはそのつど変わるぞ。

●連打クイズ

出題形式は通常と同じ四択クイズ。ただし、ゲージがいっぱいになるまでボタンを連打しなければ解答ができないというハードな内容。

●スロットクイズ

回転する3個のスロットを止め、「ジャンル」、「難易度」、「択数」をそれぞれ決定して解答するクイズだ。

●まちがいを検探し

いわゆる「まちがいがいさがし」。2枚の絵のそれぞれ異なる部分を、一定時間内にすべからず探し出すクイズ。



スロットクイズだ。さて、何が出るかな?

ポーナスクイズ

コマンド入れるの!?

各エリアのボスを倒すと、「コマンドカルトクイズ」が出てくる。これは一定時間内に指定された必殺技コマンドを、ノルマの数だけ入力する

というもの。「龍虎の拳」のポーナゲームを思い出せば、内容はすぐに理解できるよね。ただし、自分がプレイしているキャラクターの技が出るには限らないぞ。知らない技のコマンドを要求されても、画面上にちゃんと説明が出るから安心を。

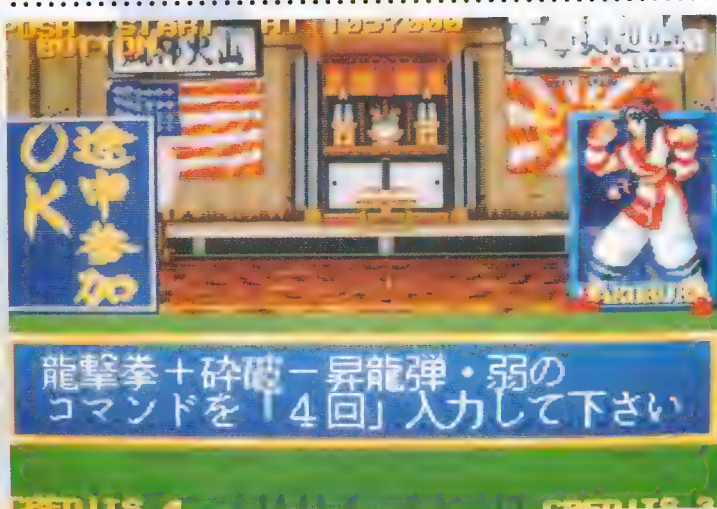


これがポーナゲーム。こんなクイズもできたんですね。

なんと乱入OK!! 格闘家ならば受けて立つべし!

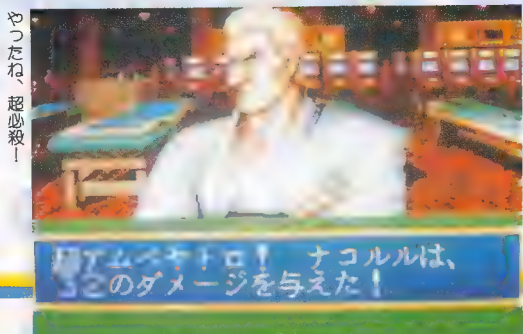
そしてとっておきの設定が、格闘ゲームと同じく乱入ができることだ。ついに向こう側の通信台を気にしながらプレイするクイズゲームが現れてしまったわけだ。これは腕の鍛えがいがあるぞ!

おしまいに特別大ヒント。格闘クイズのときに、あることをすると超必殺技を出すことができるのだ。もちろん通常の必殺技より大きなダメージを与えることができるぞ。やり方は必殺技のゲージのところで正解したら……すると各キャラクターの持つそれぞれの奥義が出るのだ。これでも不利になっても一発逆転が可能だ!



なかにはこんなコマンドも。でも冷静に考えれば……

以上、ざっと紹介してみたけどいかがだったかな? 特にプレイヤー同士の対戦格闘クイズが一番のおススメ。全部で6000問以上あるそうだから、壮絶な戦いができること間違いなし。さあ、今日から頭脳と反射神経の特訓だ! (後者だけは自信のあるはくれクイズプレイヤー 立衆多)



やったね、超必殺!



あれっ、いつもと違う経が……

オープニング連続写真



テクノスジャパンがネオジオ参入と同時に発売する「超人学園 ゴウカイザー」。映画「餓狼伝説」などでおなじみの大張正己氏がキャラクターデザイナーを担当していることや、今までの格闘ゲームにはない新システムの導入など、いろいろと話題の多いゲームだよな。

今回はキャラクターの紹介を中心に進めていくぞ。

気合の入ったオープニング画面を公開!!

先日行われたAMショーに



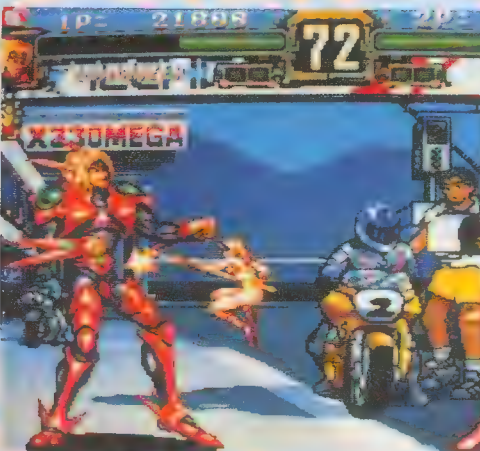
行った人は、テクノスジャパンのブースを覗いてみたかな? おっしやあ!! 俺にかなう奴はいないぜ!!



ヘルメティンガーVS京介。美形キャラ同士の対決だ。



勝ち誇るキャプテン。ゴウカイザーよ、立ち上げられ!!



かりんの小人アタック。小人が攻撃してるのが見えるかな?

大張正己氏キャラデザの異色格闘ゲームだ

超人学園

ゴウカイザー

©1994 TECHNOS JAPAN CORP.

国立ベルナル学園を舞台に、熱い闘いが今、始まる!!

担当: TEZU

この時、ゲームをプレイすることはできなかったけど、各種デモ用に制作された、オリジナルのオープニングアニメが流れていたよな。

この気合の入ったアニメーションを元に、ゲームのオープニングが作られているのだ。今の段階でも十分面白いのだが、さらに修正が加えられるらしいぞ。完成版のオープニングに期待しよう。

操作はシンプル戸惑うことはないぞ

MVS対応のゲームなので、操作はレバー+4ボタンという形になる。操作は単純明快で、

- Aボタン 弱パンチ
- Bボタン 弱キック
- Cボタン 強パンチ

Dボタン 強キック

という感じになっている。レバーを同じ方向に2回入るとタッシュする。

A・B・Cボタンを同時に押すと挑発ポーズをするのだ。どのキャラクターのポーズも凝っているので、一度は見てもみる価値があると思うぞ。

さらにキャラが大きく見える迫力のズームアップシステム

このゲームでは、キャラクターの間合いで画面が拡大縮小するシステムを取り入れている。このゲームはキャラクターは元の大きさがかなり大きいので、それがズームアップするとかなりの迫力になるぞ。このシステムによって、臨場感溢れる戦闘が繰り広げられるのだ。

プレイする度に展開が変わる? 必殺技トレースシステムとは

各キャラクターは自分だけの必殺技を持っている。これらの必殺技が、全部自分のキャラで使えればいいのになーと思っただことはないかな? 全部とまではいかないけど、このゲームでは闘いに勝つと、

負かした相手の必殺技を1つ譲り受けることができるのだ。ガンガン勝ち進んでいけば、闘いが進むにつれて自分のキャラが強くなっていくぞ。

闘う相手の順番が変われば、覚える必殺技の順番も変わってくるので、毎回違う展開でプレイできるハズだ。

ほかのキャラの必殺技が見たいときも、やみくもに使用キャラを増やさずすむというわけだ。

ニューゲームジャングル



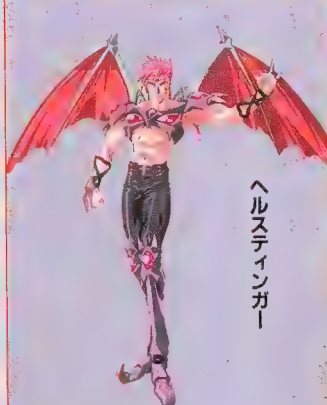
バトルマスター神龍

ゴウカイザーこと凱座勇人(かいざいさと)の父。王牙へ復讐するために神龍へと名を変え、ベルナル学園に乗り込む。



キャプテンアトランティス

月の光と仮面の力でキャプテンに変身する。その力を生かし、世のために働く正義の味方である。



ヘルステインガー

もう一つのカイザーストーンを持つ男。ゴウカイザーの宿命のライバル。普段はロック歌手で、女性ファンを大切にするというウサ。



ゴウカイザー

いわずとした主人公。突然手に入れたカイザー石の力を制御し、ベルナル学園へと乗り込む。

個性的な10人のキャラクター。キミが選ぶのは誰かな?

それでは、プレイヤーが選べる可能なキャラクターをざっと紹介していくぞ。



ブライダー

交通事故に遭い、目が覚めると自分には人間の域をはるかに凌駕した力が備わっていた。変身した自分の姿に嫌悪しつつも、日々闘い続ける。



紫紅京介

かけがえのない姉を惨殺した男「王崎」。この男が王牙だということを突き止めた京介は単身ベルナル学園へと向かう。



かりん

斉天大聖行者として世界中の危機を救うべく旅している。ゴウカイザーに憧れているらしいのだが…(注: 凱座勇人ではない)。



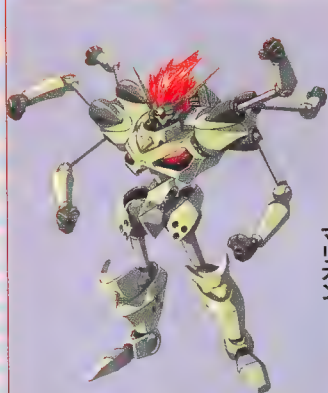
不動丸

自分の能力を生かし、日本政府のエージェントとして暗躍していた不動丸。我が剣の至高を目指して旅している。



ブライダーのハフ攻撃。声は大張先生が担当しているのだ。

この9人+1機が倒そうとしているのが、ベルナル学園校長の「王牙」である。
・絶対神 王牙
その存在はもう人間の域を超えている。あまりに強大な自らの力を恐れているため、自分を倒す者が現れるのを望んでいる。



マリオン

学園内の風紀活動に従事するロボット。鉄火器を持った学園内の不良を駆逐するために作られた。



シャイア

宇宙連邦から「太陽系」の警備を命じられているが、地球の娯楽にはまっけてしまっている。常に「ボールボーイ」が彼女を守っている。



ゴウカイザーさん、かかつてらっしゃい。…なんて挑発だ。

登場するキャラクターはこれですべてではないが、それはまたの機会にしよう。
発売は
2/3月の予定だ
キャラクターの魅力もさることながら、ゲーム自体にも様々な試みがなされているこの超人学園「ゴウカイザー」。
発売は2/3月の予定になっている。ファンを期待を裏切らない出来になるはずなので、発売を楽しみに待とう。

新システム満載!! クイズ 殿様の野望2 全国版

©CAPCOM

あの陣取りクイズゲームの元祖が、
パワーアップして再び登場だ。

担当：TEZU

つい先日、「クイズ&ドラゴンズ」をリリースしたばかりのCapcomから、今度はまったく違ったタイプのクイズゲームが登場する。
クイズにシミュレーションゲーム的な要素を取り入れて話題になった「クイズ殿様の野望」の続編なのだ。
マルチシナリオや新お手つきシステムなど、多くのモードが追加されて帰ってきたぞ。北は東北、南は九州まで、全国各地からお気に入りの武将を選んでプレイしよう。

操作方法と ゲーム展開について

操作方法は4ボタンで、クイズが出された時に、選択肢のボタンを押せばOKだ。ただ、攻撃する国を選ぶ場合、2人のボタンを選択肢に使う場合があるので、それには気をつけよう。
ゲームはターン制で進んでいき、自分の番になると、自分の領地に隣接している国を攻撃することができる。自分の国が攻撃された場合



これがいまいしイラスト。この武将もクイズに悩んでるよ。

は、クイズで応戦しなければならぬぞ。



新たに九州、東北も入った。伊達政宗もいるぞ。

今度の武将は8人!! 武將ごとに シナリオも変化

面クリタイプのクイズゲームでは、道筋がほとんど一本道なのに対し、陣取りタイプの場合は毎回違った展開が楽しめるよ。このゲームでは、

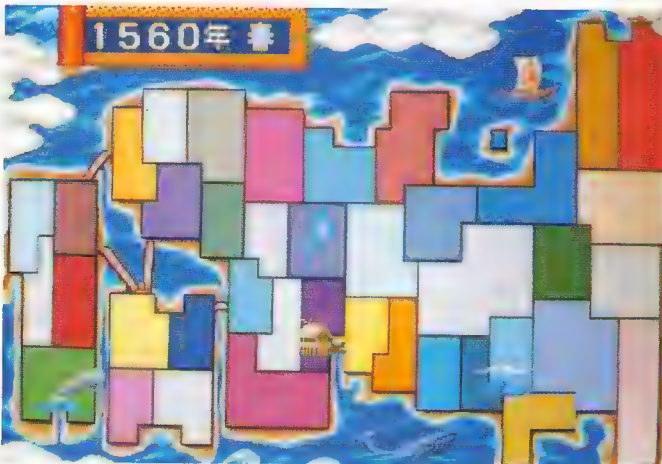
そのあたりをさらに強化しているのだ。

今回は武將ごとにスタートする年代やスタート時の勢力分布、発生するイベントが変化するようにしているぞ。シナリオやイベントも武將ごとに違う物が用意されているぞ。織田信長だと「桶狭間の戦い」が起きたり、上杉謙信や武田信玄の場合は「川中島の戦い」が起こったりするのだ。

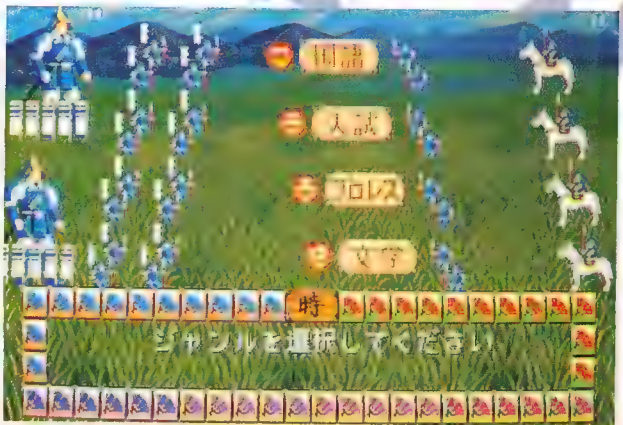
今回登場する武將は全部で8人、色々な武將でプレイして、毎回違った展開を楽しもう。

ここ一番の 「合戦クイズ」 大將目指して 突き進め!!

ゲームが進んでいき、展開が大きく左右される場面になった場合、普通のクイズモードから「合戦クイズモード」



さ〜て、どこから取めていくかな。



合戦モードに突入。敵の種類でジャンルが変わるぞ。

新お手つき システム登場 2人プレイで スーパー効果だ

に切り替わるのだ。
すると突然、シミュレーションゲーム風の画面になり、マップには兵士や大將が配置される。クイズに答えて兵を倒し、イベントクリアを目指すぞ。このモードに入る条件は、プレイしてるキャラクターや年代によって変わってくるぞ。

普通のゲームでは、単純にストックの数を表している「お手つき数」。

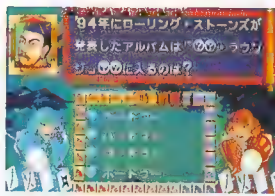
だが、このゲームの場合、お手つきには特別な効果があるのだ。

例・鉄砲兵：解答を3択にする能力を持つ。

・二刀流侍：会心の一撃を与える能力を持つ。

これをうまく利用すれば、

一発逆転も狙えるぞ。1人の武將について、2種類のお手つき効果を用意されている。このお手つき効果は、2人同時プレイの時にさらに威力を発揮する。2人のお手つきキャラの種類がそろっていると、スーパーお手つきの効果を発揮するのだ。
この効果は絶大なので、ぜひ2人で協力してプレイしよう。



これがクイズ画面。お手つきマークに注目。

ここまでざっと紹介してきたけど、かなり長く遊べるゲームに仕上がっているようだ。さあ、持っている知識のすべてを振り絞り、天下統一を目指そう。

ゲームスト
の
単行本

ワールドヒーローズの謎
超時空格闘 誰が史上最強か



実際のカバー表紙とは若干違います。

謎本最新刊はこれだあ！！

ワールドヒーローズの謎

超時空格闘 誰が史上最強か

／世界英雄武闘大会振興會 ゲームスト編集部 著

12月15日(木)発売!!

ゲームスト謎本ファン、
みんなのおかげで…

定価980円→880円に!

ワールドヒーローズの謎から

定価880円に
値下げしました!

内容：ハンゾウ&フウマの刀の謎／フウマと猿の密接で濃厚な関係／リョウコとジャンヌのデリケートな大問題／キャプテンキッド、その華麗な日常／ブロッケン、サイバークの謎／ラスプーチン、愛の必殺技の謎／ゼウスはなぜリョフとジャックを部下に？／ダムドの世界征服計画、現在進行中の活動状況 ほか、もりたくさん!

◆発売日変更のお知らせだよ!◆

ゲームストのパズルだよ!

究極のパズルに君の頭脳はついて来れるか?

変更後の発売日:95年3月の・あ・た・ま

前号で12月15日発売と告知されたパズルの本ですが、「そういう話があるんなら、なぜ俺の考えたパズルを載せんのだー!なぜだー!!」というお叱りが殺到してしまいました。ゲームストパズルファン、みんなの思いっきり熱い思いに圧倒されてしまったのです。

で!急遽、発売日目前ですが、みなさんの声にお答えして、敢て発売日を延期します。

そして、みんなからオリジナルパズル(アーケードゲームネタ)を募集します!

もちろん、採用されたかたには豪華な粗品(矛盾?)を進呈いたします。

締切は1月9日必着!です。どしどし送ってくれ、待ってるぜ!

最後にこの本の発売日は……みんなが今年度最後のメインイベント、期末試験/入学試験が終ってホッとしている3月あたま!それまで脳味噌フル回転を維持しておくべし!!

ゲームストの謎本シリーズ絶賛発売中!!
定価:各980円



「ストII 波動拳の謎」
／ストII愛好会
ゲームスト編集部 著
☆きみはすでに持っているか?
ストIIファン必読本。

「餓狼伝説の謎」
／サウスタウン町内会
ゲームスト編集部 著
☆あの謎、この謎、気になつて
いた謎が一気に解消!

「サムライスピリッツの謎
風雲剣豪修羅道伝」
／大自然の◎組
ゲームスト編集部 著
☆あの謎、この謎、気になつて
いた謎が一気に解消!

全巻揃えて、本棚に並べよう!
(足りないのはどれだ?3冊で厚さ3.9cmだぞ!)

ゲームスト カレンダー 1995

- オールカラー ● 7枚綴り
- A2判 (594×423mm)



真侍魂曆九十五

真サムライスピリッツカレンダー'95
真侍魂曆九十五
定価1500円 送料：E
通販番号：SS-94
A2判 ALLカラー 7枚綴り

なにはともあれ真だ。真サムライスピリッツカレンダー…おっと、こんな不粋な呼び方しちゃいけない。真侍魂曆九十五だ。名前からしてイカスだろう。なんとって総画数54だ。言葉の響きが良いんだよね。もちろん中身のほうは言わずもがなの出来だ。あのゲームストが作ったんだから間違いあるまい。あまりの凄さに驚くことなかれ。

リアルマーじゃんカレンダー'95が堂々発売です。使用イラストはすべて田中良先生&メーカー描き下ろしなのだ！あまりのスバラしさに、ダブル役満に振り込んだようなショックを受けることだろう。

スーパーリアル 麻雀シリーズ カレンダー'95

スーパーリアル麻雀シリーズカレンダー'95
定価1800円 送料：E
通販番号：ST-27
A2判 表紙含む7枚
ALLカラー
すべて描き下ろしイラスト

リアルマージャンの3・4月はPV三人娘が桜の下でお弁当食べてます。いいっすねー。できることならボクはおにぎりになりたいでちゅー。はあ…いいいなー♡



7・8月もやっぱりPVから。こうしてみるとPVは綾がメインなのかな？どの娘のカワイイけどね。

注文書

お客様のお名前				お客様のご住所			
TEL				TEL			
タイトル		タイトル		タイトル		タイトル	
商品番号	申込数	部	商品番号	申込数	部	商品番号	申込数
株式会社新声社				東京都千代田区内神田1-11-4 TEL:03-3293-9321			

取り扱い書店印

TEL
FAX



ヴァンパイア

ヴァンパイアカレンダー'95
 定価1500円 送料：E
 通販番号：C-70
 A2判 ALLカラー7枚綴り

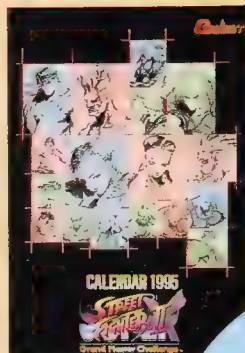
ダークネスな世界を格ゲーに持ちこんだ名作、ヴァンパイア。その妖艶にしてガラス細工のように繊細な雰囲気巧みに紙に焼きつけたものこそ、このヴァンパイアカレンダーである。暦として使うほかに、タペストリーや魔除け札としても重宝する便利なアイテムだ。

11・12月は、フォボス&パイロンのノンプレイヤーキャラコンビネーション。



フェリシア&モリガンには3・4月に会うことができるぞ。寒い1・2月を乗り切ればそこはもう美女の楽園というわけだ。

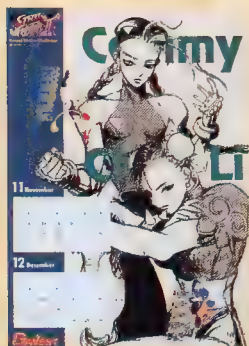
格ゲーの頂点に達してしまった感のあるストII最終形態スーパーストII X。エックスといえば紅のブルーブラッドとウィークエンドにセレブレーションな訳だが、ゲームストが放つX最強カレンダーは、ゲームの熱気をそのまま暦にフィードバックさせた隔解温度ギリギリのデンジャラスカレンダーだ！この美しいフォルムと痛快な肌触りをぜひ手に取って確かめてもらいたい。1995年が良い年であることを祈りつつXカレンダーを擁護しようじゃないか！



Xカレンダーの5・6月は本田・ザンギ・ブランカというジメジメした梅雨らしいラインナップだ。

スーパー ストリート ファイターII X

X最強カレンダー
 定価1500円 送料：E
 通販番号：C-69



11・12月はおたのしみ♡の乙女二人組チュンリー&キャミィだ。彼女たちの勇姿を拝むには11月まで待たなきゃなんのだ。しかし、「チュンリーがいなきゃヤダー」「キャミィとお相手したい」というハイパーな思考を持っている人は、いきなり11・12月を飾ってもいいと思うぞ。せっかくの人生、思い通りに生きろ！

カレンダーのお買い求め方法

◆⑦屋で買える！

店頭で直接お買い求め下さい。⑦屋へのお問い合わせは、今号のP.117「⑦屋かわら板」まで。

◆通販で買える！

通信販売もやっています。カレンダーのほかにも、いろいろなゲームグッズなども取り扱っています。通販

のお問い合わせは、今号のP.114~116「読者サービス部」まで。

◆書店で買える！

お近くの本屋さんで売ってなくても、大丈夫！取り寄せてもらえます。

▷注文方法 例「新声社のカレンダーで、〇〇〇を注文したいのですが…」ってな具合でOK。よく分からんって人は、「読者サービス部」まで問い合わせせてみてね。

ゲームストサポーター
ジャンパー⇒略して...

サポジャン

やあやあやあ、みんなゲームスト読んでるかな？ 読んでる？ よし、OK！ そんなメスティフルなキミに良いことを教えてあげよう。ゲームストフリークのシンボル、ゲームストサポータージャンパーが発売中だ！
限定生産300着で、シリアルナンバー付きというデリシャスさ！サポジャンの注文は、振替用紙に単品で注文してくれないと、ナンバーが後回しになってしまうので要注意！

サポジャン 定価9800円
通販番号：G-18 送料：F

腕には君だけの
シリアルナンバー入り!!
もっちり同じ数字が同じものは
ないぞ!! 友達に自慢しちくり!

301



どーだカックイイだろ？
サポジャンロゴマーク!!
ゲームストのロゴと共に刺繍され
た、サポジャンオリジナルロゴ!!

胸に輝やく
サポジャンロゴ!!
背中
の
ロ
ゴ
と
同
じ
も
の
が
デ
ザ
イ
ン
さ
れ
て
い
る
ぞ!!



サポジャンのお買い求め方法

お問合わせ先

- ▶ ①屋東京内神田店 TEL:03-3293-9325
- ▶ ②屋大阪上六店 TEL:06-775-9348
- ▶ 読者サービス部 TEL:03-3293-9326
(月曜～金曜、10:00～18:00)

株式会社 新声社

〒101-00 東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル2F
TEL:03-3293-9326

このサポジャンを着て、
ゲームストのゲーム大
会や、①屋に遊びに来
てくれよな!!



やったぜ福袋

例年どおり年末やったぜ福袋が発売です。例年どおり豪華な中身だ。

しかも例年どおり豪華商品が抽選で当たるぞ。例年どおり2月14日までの限定発売ですので例年どおり買ってください!

やったぜ福袋'95 定価3500円
通販番号：TP-6 送料：F

こいつはお得、ダブルチャンス!!

- 通販で買ってくれた人の中から抽選で301名様に、さらにプレゼントをあげちゃうぞ!!
- その中には、ナコルル人形10名様、NEOGEOソフト10名様、さらにNEOGEO CD本体1名様などなど盛りだくさん!!
- これを見逃す手はないぞ!! さ～あ買った買ったあ!!!
- なお、こちらの当選者発表は、95年3月15日発売号、ゲームスト4/15号掲載予定です。



ダブルチャンスで10名

※送られるソフトは家庭用ソフトです。

★福袋だけの完全オリジナル商品が、キンファイカレンダー'95&豪2ムック発売記念ポスターだ!この他にも、ゲームグッズが盛りだくさん!

★㊦屋販売の福袋とサビ販売の福袋の中身は異なります。



ダブルチャンスで1名



ダブルチャンスで10名

やったぜ福袋'95&サ

- ㊦屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲームスト直営のゲームグッズの店「㊦屋」で入手可能!
- 通信販売もやっています!!
通信販売の方法は本誌P.114~116「読者サービス部」をごらんください。
通販は郵便局の郵便振替を利用してください(現金書留や銀行振込はペケです)。
- やったぜ福袋'95の販売期間は、㊦屋：1/4~1/8、読者サービス部：12/30~2/14(消印有効)の限定商品になります。



ゲームスト増刊 「真侍魂修羅絵巻 其ノ一」

あの「真サムライスピリッツ」の必殺技や武器破技などプレイヤーが知りたい情報を大公開!! もちろん、キャラクターイラストを初め、連続技や対CPU&対戦アドバイスもバッチリ掲載!! こんなに内容が濃いのかかわらず、お値段はなんと!! 680円!! 今すぐ書店に走ってくれ!!

**売り切れ店続出!!
好評発売中!!**

買具。低価格!
定価680円



総天然色活動絵巻 第十四弾

真侍魂

前作から1年!さらなる修業を重ね、数々の技を会得した侍战士们!
4人の剣士を新たに加え、刹那の闘いが広げられる!
●12剣士大紹介…武器破壊技はもちろん、必殺奥義も大公開!
●CPU地獄変…ラスボスだって敵じゃねえ!
●対戦地獄変…弱え奴はさがってな!
●黒子のヒ・ミ・ツ…ミスター謎の黒子さんの謎に迫る!
まだまだこんなもんじゃない!刮目して待てい!

ゲームストビデオ第14弾
真サムライスピリッツ
95年1月20日発売
価格4800円(税込み)



ゲームスト増刊

「真サムライスピリッツ」

(原典)

「真侍魂修羅絵巻 其ノ一」
では紹介しきれなかった武器
無し通常技をはじめ、今まで
謎に包まれていた秘奥技、陰
れキャラの謎を完全公開!! も
ちろん、対CPU完全攻略や対
戦完全攻略、そしてそしてラ
スボスの完全攻略を掲載!! 「真
侍魂修羅絵巻 其ノ一」とペ
アでそろえれば真サムライ
スピリッツのすべてがわかるぞ!!



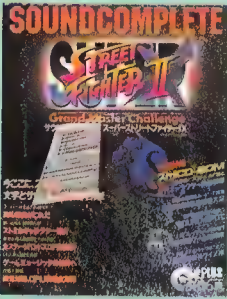
近日発売!!

驚異の価格!! 4800円(税込み)

95年1月20日見参!

修羅となるか
羅刹となるか...

ムック



ゲームストムックVol.1
サウンドコンプリート
スーパーストリートファイターIX

- 136頁 ■定価3500円
- 商品番号：GMC-1
- 付録：CD-ROM(Macintosh対応)

スーパーストII Xのハンドスコア形式の譜面を収録。付録のCD-ROMはマックを使って各種データを見たり、VGMも聞ける。家庭用CDプレイヤーでも曲だけは聞けるぞ。

ムック



ゲームストムックVol.2
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

- 208頁 ■定価1280円
- 商品番号：GMC-3
- 付録：巨大ポスター

SNK格闘シリーズの集大成、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

黒豹の援護を得て、極悪な強さを見せつけるルガルもこれを見ればクラククリア間違いなしだ。ルガル、京の父を含む27キャラ分の描き下ろしもドーンと公開だ！

増刊号



ゲームスト12月15日号増刊
真サムライスピリッツ

- 128頁 ■定価680円
- 商品番号：No.133

数寄将星我にあり！

9月のショーで発表されて以来、ゲーマーに期待され続けていた「真侍魂」が発売された。ゲームストでも当然増刊を制作。必殺技、キャラ別CPU戦基礎講座、連続技集に加え、全キャラ分の「武器破壊技」を完全紹介だ！！

GAMEST

増刊号・ビデオ・CD・ムック バックナンバーリスト

ママチャリに乗って買いに走れ！



見よ！このまばゆいばかりの「ツラ」を1名付けて「真空爆烈ツラ」！どうだ、真似てきまじい(号泣)。これを付ければ、居合蹴りもなんのその(号泣)。

ゲームストビデオ第13弾
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

- 90分 ■定価6500円
- 商品番号：GV-13
- 付録：紅丸&東ツラセット

群がるライバルを蹴散らし、ゲームストビデオよ、どこまで行く？今回の「大道芸」は、ちょっとほかでは真似できないぜ！盛りだくさんのメニューで、大絶賛爆進中！！



■144頁 ■定価1680円
■商品番号：GMC-2
■付録：CD

そのクレテスツな
内容に迫る!!

ゲームストムックVol.3 豪血寺一族2 大好評発売中

ちょっとおくれてごめん!

「いやあ、出ましたねえ豪2ムック。もう見ましたかクララさん？」
「見たわよ。うーん、やっぱり付録のCDがいいわね53分43秒なんて収録時間、これってもはや雑誌のフロクのレベルじゃないわよ、もう。私のテーマ曲なんて、このCDのためにわざわざ三石琴乃さんが新たにレコーディングしなおしてくれたのよ。」
「うーん、すごい。VGMのCDの相場がだいたい1500円とすると、+180円で本が1冊ついてきちゃう計算だものなあ。お買得。」
「うん。ちょっと発売日が遅れちゃって、12月3日に本屋さんに行ってくれた人たちは売ってないんでびっくりしたかもしれないけど、この号が出るころには、もうお店に並んでるはずよ。」
「待たせてしまってごめんなさい。本屋さんには注文して下さいね。」

うっはっおでも…おでも欲しインドラ、ほわわわ〜。

今回のキャッチャー
ジョーボサバ

増刊号	 ストリートファイターII No.64('91年10月号増刊) 1000円 [付録]かきおろし巨大ポスター	増刊号	 スーパーストリートファイターI No.108('94年2月号増刊) 1280円 [付録]スパーストI特大ポスター	増刊号	 餓狼伝説2 GV-2 収録時間60分 6000円 [付録]舞さま扇子	増刊号	 サ・キング・オブ・ファイターズ'94 GV-13 収録時間90分 6500円 [付録]紅丸&東ツラセット
増刊号	 ストリートファイターIダッシュ No.77('92年9月号増刊) 1200円 [付録]ストIIダッシュポスター	増刊号	 ギャルズアイランド3 No.112('94年4月号増刊) 1280円 [付録]ギャルズカレンダー	増刊号	 ワールドヒーローズ2 GV-3 収録時間64分 6000円 [付録]雑紙相撲	増刊号	
増刊号	 1991オールカブコン No.81('92年11月号増刊) 1200円 [付録]かきおろし巨大ポスター	増刊号	 龍虎の拳2 No.115('94年5月15日号増刊) 1280円 [付録]SNK特大ポスター	増刊号	 サムライスピリッツ GV-4 収録時間120分 7000円 [付録]攻略小冊子	増刊号	
増刊号	 ギャルズアイランド2 No.87('93年3月号増刊) 1200円 [付録]春麗豪華ポスター	増刊号	 パーチャファイター No.117('94年5月30日号増刊) 1280円 [付録]パーチャファイターフルモーションポスター	増刊号	 餓狼伝説スペシャル GV-6 収録時間120分 7000円 [付録]攻略小冊子	増刊号	
増刊号	 餓狼伝説2 No.91('93年5月号増刊) 1200円 [付録]大張正己かきおろしポスター	増刊号	 スーパーストリートファイターIX No.120('94年7月19日号増刊) 1280円 [付録]スパーストIXポスター	増刊号	 スーパーストリートファイターI GV-7 収録時間90分 6800円 [付録]攻略小冊子	増刊号	
増刊号	 最新格闘ゲーム No.95('93年7月号増刊) 980円	増刊号	 ワールドヒーローズ2JET No.123('94年8月15日号増刊) 1280円 [付録]ワーヒー2JETポスター	増刊号	 龍虎の拳2 GV-8 収録時間90分 6800円 [付録]攻略小冊子	増刊号	
増刊号	 ワールドヒーローズ2 No.99('93年9月号増刊) 1200円 [付録]遊べるアトマンお面ポスター	増刊号	 極上パロディウス No.125('94年9月15日号増刊) 1280円 [付録]こいつ&あいつパーパークラフト	増刊号	 スーパーストリートファイターIX GV-9 収録時間100分 7000円 [付録]バルログ仮面	増刊号	
増刊号	 サムライスピリッツ No.102('93年11月号増刊) 1280円 [付録]ガル&ナコポスター	増刊号	 ヴァンパイア No.125('94年9月15日号増刊) 1280円 [付録]こいつ&あいつパーパークラフト	増刊号	 ワールドヒーローズ2JET GV-10 収録時間70分 6500円 [付録]雑君JETコースター	増刊号	 戦国エース GCD-1 収録時間35分 3000円
増刊号	 最新格闘ゲーム2 No.104('93年12月号増刊) 980円	増刊号	 真サムライスピリッツ No.133('94年12月15日号増刊) 680円	増刊号	 極上パロディウス GV-11 収録時間80分 6000円 [付録]猫戦艦紙模型	増刊号	 アルティミットエージ GCD-2 収録時間45分 2800円
増刊号	 餓狼伝説スペシャル No.106('94年1月号増刊) 1280円 [付録]餓狼ポスター	増刊号	 サウンドシンセサイザー ミックVol.1 GMC-I 3500円 [付録]全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM(Macintosh対応)	増刊号	 ヴァンパイア GV-12 収録時間90分 6800円 [付録]フォボスパーパークット	増刊号	 魔法大作戦 GCD-3 収録時間47分 1800円

●②屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲームスト直営のゲームグッズの店「②屋」で入手可能!

お問い合わせ先
▶②屋東京内神田店 TEL: 03-3293-9325
▶②屋大阪上六店 TEL: 06-775-9348
TEL: 03-3293-9326 ▶読者サービス部 (月曜~金曜10:00~18:00)

株式会社 新声社 〒101-00 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F
TEL: 03-3293-9326

●全国の書店で注文できるのだ!
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙(コピー可)に必要事項を記入して本屋さんへ持っていきはOK! または本誌の綴じ込みハガキでも可。

●通信販売もやっています!
通信販売の方法は本誌P.114~P.116「読者サービス部」をごらんください。
通販は郵便局の郵便振替を利用してください。(現金書留や銀行振込みは×です。)

注文書

お客様のお名前		お客様の住所		TEL. ()	
タイトル		タイトル		タイトル	
商品番号	申込数	商品番号	申込数	商品番号	申込数
冊	冊	冊	冊	冊	冊
株式会社 新声社 〒101-00 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F TEL: 03-3293-9326					

取り扱い書店印

TEL FAX

※書店様へ: お客様が持参された場合、注文書として対応してください。



64ビット級・ものすごいソフトがどんどん登場。

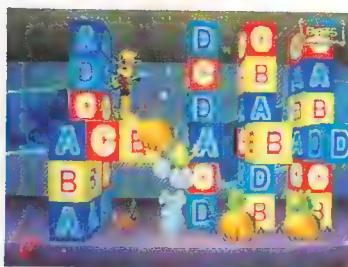


Virtua Fighter

バーチャファイター

ご存知、超人気本格3D-CG格闘ゲーム。アーケード版のすべてのキャラ、技、動きをパワーアップしての完全移植。しかもアーケード版にはない「段位モード」も楽しめる！
8,800円 好評発売中

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1993, 1994



CLOCKWORK KNIGHT

クロックワークナイト
Pepperouchau's Adventure

～ペパルーチョの大冒険・上巻～

おもちゃの国の騎士、ペパルーチョ三世がさらわれた愛しのチェルシーを救いに行く痛快冒険アクション。ポリゴンを多用した細かな動き、視点移動や斬新な演出などを満載。
4,800円 新発売

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994



真説・夢見館

原の奥に謎かが300

人気のMEGA-CD版「夢見館」がさらにパワーアップ、新作ストーリーで登場。感情入力システムにより、君の感情でストーリーが多彩に展開する本格アドベンチャー。
7,800円 新発売

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994



WanChai Connection

ワンチャイ コネクション

CGと実写取り込みによるリアルなグラフィックで展開する本格推理アドベンチャー。脚本はあのジェームス三木。香港ロケ敢行の臨場感あふれる映像は、迫力満点だ！
7,800円 好評発売中

©SEGA ENTERPRISES, LTD. COMPUTER DESIGNED BY MICRONET



GALE RACER

ゲイルレーサー

あの大人気ドライブゲーム、「ラッドモビル」が、まったく新しく生まれ変わった！2Pプレイモード、ポリゴンによる敵車などの要素が加わり、大迫力のレースが展開！
6,800円 新発売

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994

◎好評発売中

TAMA

フィールドを傾けて「たま」を転がしゴールへ導く新アクションゲーム。
5,800円 タイムワナーインタラクティブ ©TIME WARNER INTERACTIVE

麻雀悟空 天竺

人間味あふれるルーチンを持ったコンピュータとの対戦が楽しめる!!
5,800円 ©1994 CHATNOIR

MYST

独特の世界観で大きな人気を集めた海外アドベンチャー、Macから移植!!
7,800円 サン電子©Software copyright 1994. Cyan, Inc. and Sunsoft. All rights reserved.

64ビット級・ものすごいゲームマシン

SEGA SATURN

セガサターン



¥44,800

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
☎0120-012235 受付時間月～金10:00～17:00(除く祝祭日)

バーチャファイター・セガサターン・エターナルバトルのお知らせ 12月18日まで店舗大会実施中。地区大会/95年1月中旬(全国10地区)全国大会/95年2月中旬(東京にて開催) ●お問い合わせは…お客様相談センター(フリーダイヤル:0120-012235)へ!バーチャファイター2・エターナルバトルも開催予定。

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

SEGA

SATURN NEWS

Vol. 1

登場!

で体験できる...

スーパー32Xを
メガドライブ
に装着する
と...



SUPER 32X



サイバーブロール '95年1月発売予定 価格未定

進化した格闘アクションゲームが今ここに! 拡大、縮小で、
かつてない立体感を生み出した。 © SEGA 1995



メタルヘッド

'95年2月発売予定 価格未定

テクスチャーマッピング、ボクセルなど
高度なCG映像で迫る、戦略性の高い
ロボット・アクション。 © 1995 SEGA



TM **ドゥーム**

好評発売中
7,800円

己の肉体を信じて闘うのみ/
滑らかで速い、超リアル3D
空間で、話題を呼んだ名作
が今よみがえる!

© 1993, 1994 id Software, Inc.
© 1994 SEGA, All rights reserved.
Doom is a trademark of id
Software, Inc.



GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES

ゴルフマガジン プレゼンツ 36グレートホールズ
スターリング フレッドカプルズ

'95年2月発売予定 価格未定



迫力のCG映像による本格的

3Dゴルフゲームであるフレッド カプルズと勝負だ。
GOLF MAGAZINE is a federally registered trademark of Times
Mirror Magazines, Inc. ALL rights reserved. © SEGA 1995.

スーパー32X用ソフト続々登場!

スーパーモトクロス (仮称)	迫力のCG映像による本物の興奮を!
TEMPO	思わず踊り出したくなる楽しい音楽アクション!
MOTHER BASE (仮称)	クォータービューの超リアル3Dシューティング。
サージカルストライクCD	リアルイメージのダイナミックさに驚愕!
ファレンファイトCD	レスキュー隊員となって人々を救出せよ!
ステラー アサルト	高速ポリゴン・シューティング。
シャドー オブ アトランティス	3Dの画面構成が強烈な印象のアドベンチャー。

16BITから32BITに広がる
メガワールド。



メガドライブ用アップグレードフスター
SUPER 32X

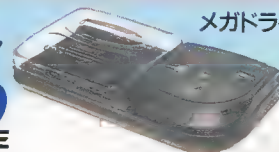
スーパー32X 好評発売中



コンパクトになった
16-BIT高性能マシン

MEGA DRIVE
メガドライブ2

好評発売中



メガドライブのニューハイパー
アタッチメント

MEGA-CD
メガ-CD2

好評発売中 29,800円

※MEGA-CD2のシステム
には、別売のメガドライブ2
かメガドライブが必要です。

※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

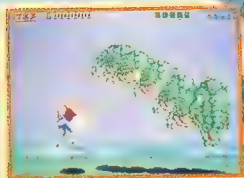
噂の
32ビット
マシン

遂に

…キミのメガドライブ

メガドライブ用アップグレードブースター SUPER 32X

スーパー32X 好評発売中 16,800円

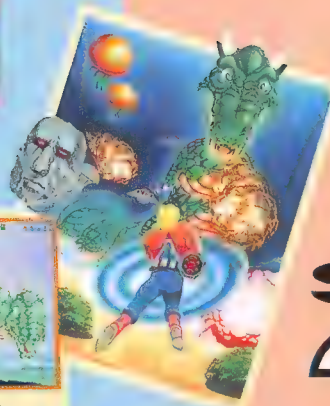


**SPACE
HARRIER™**

スペース ハリアー

好評発売中 4,980円

アーケードを沸かした超人気ゲームをそのまま移植。 © SEGA 1985, 1994



V.R.™
Virtua Racing
DELUXE

バーチャレーシング
デラックス

12月16日発売予定 8,800円

コース、車種、そしてCGが大幅にグレードアップ/
アーケード以上の興奮が…。 © SEGA 1992, 1994

スーパー32Xはメガドライブに装着するだけで32ビットマシンに変身させることができるスーパーアイテム!
その秘密は、新開発チップSH2を2基搭載したことにより、高速演算処理、ポリゴン表現、32,000を超える色数、豊かになったサウンド…などなど。

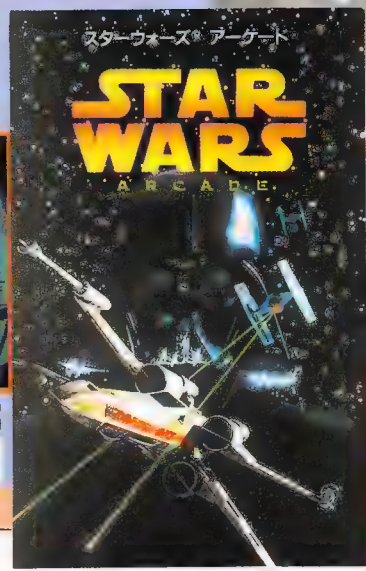
驚異のハイグレードソフトが 手頃な価格で充実!!



アーケードの興奮を完全移植。
X-ウィングを繰り「スターウォーズ®」3部作の世界へ/
好評発売中 8,800円



®、TM & © 1994 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization.
© 1994 SEGA



AFTERBURNER™ アフターバーナー
COMPLETE! コンプリート

'95年1月発売予定 4,980円

進化した実際の戦闘システムを導入。
“アフターバーナーI”を超えた3Dシューティング。 © SEGA 1995



© SEGA

SEGA 株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル ☎0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)



ご存じ侍日本大活劇 第二幕、 ネオジオCDに参上!

The Future Is Now
SNK®



NEO-GEOCD



■製品の仕様等は変更する場合があります。

大容量56メガビットD-RAM搭載ゲームマシン
「ネオジオCD」に格闘アクションの真骨頂、
いよいよ参上!ネオジオマシンでしか遊べない
「真サムライスピリッツ」を今も期待。



ネオジオCD
トップローディング
タイプ



ハイパフォーマンス・ゲームマシン「ネオジオCD」希望小売価格49,800円(税別)

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒584 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京(03)5275-6200 大阪(06)339-0110 ※電話番号はお間違えなく。

SAMURAI SPIRITS™

真サムライスピリッツ
© SNK1994

霸王丸地獄変

ネオジオCD専用ソフト 希望小売価格 8,800円(税別) 好評発売中
ネオジオ専用ロムカセット 希望小売価格 29,800円(税別) 好評発売中



TM
超ト級ゲーム「ネオ・ジオ」

「パワード ギア」ハイスコアキャンペーン実施中



全国のゲーマー諸君に告ぐ！現在、右記のカプコン直営のゲームセンター8店とゲームスト「めざせハイスコア」のコーナーで、「パワード ギア」ハイスコアキャンペーンを実施中。4機のキャラクターのハイスコアラーそれぞれ1名(計4名)には、なんと、カプコンが放つ新作アーケードのスタッフロールに名前を刻める、などの素敵な特典がついてくるゾ。どんなゲームが登場するかは、12月末頃発表の予定。キミたちの熱い挑戦を、待っている！



STRATEGIC VARIANT ARMOR EQUIPMENT TM
©CAPCOM 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

- 場所**
- ゲームスト「めざせハイスコア」のコーナー
 - ブラサカプコン野幌店
北海道江別市東野幌本町7-5
セリオのっぽろ内ゲームコーナー
 - ブラサカプコンゲームゾーンアクティ
大阪市平野区長吉長原東1-2-61
 - ビバ・サーカス桜井店
奈良県桜井市大字吉備542-1
トステムビバ桜井店内ゲームコーナー
 - ビバ・サーカス柏村店
青森県西津軽郡柏村大字稲森幾世41
柏村ショッピングセンター内
ゲームコーナー
 - カプコサーカス
新潟市大形本町3-1-2
ジャスコシティ新潟東内アミューズメント
 - ブラサカプコン富津店
千葉県富津市青木124-1
イオン富津ショッピングセンター内
ゲームコーナー
 - ブラサカプコン山室店
富山市山室226-2
グリーンモール山室2F
 - ブラサカプコン座間店
神奈川県座間市ひばりが丘4-6207
座間ひばりが丘ショッピングセンター内
ゲームコーナー

店頭受付期間

平成6年11月末～平成6年12月18日(日)
ゲームスト「めざせハイスコア」のコーナー
TEL: 06-920-3648
平成6年11月末～平成7年1月5日(木)
カプコン直営のゲームセンター

お問い合わせ

株式会社カプコン アーケード販売促進室
TEL: 06-920-3648
時間: 10:00~12:00 13:00~17:00
(土、日、祝日は除く)

条件

- ◆店員の承認印
- ◆難易度は工場出荷設定
- ◆連射機体のスコアは無効
- ◆1人プレイ
- ◆コンティニューなし

応募方法

実施店内にある申告用紙にスコアと、住所、氏名、年齢、電話番号、スタッフロールに載せてほしい名前、使用キャラクター、店名を明記の上、ご応募下さい。
*ゲームスト「めざせハイスコア」のコーナーに応募される方は、ゲームストのハイスコア店でスコアを、ゲームストにしているハイスコア申告用紙に書いて応募して下さい。(スタッフロールに刻める名前は、アルファベット8文字以内)

家でアーケードゲームの不朽の名作が楽しめる!!



CAPCOM POWER SYSTEM CHANGER
CPSチェンジャー
(2P仕様のみ)

- セット内容にはテレビは含まれておりません。
- 画面は、ハメ込み合成です。

ビデオ端子でも可能ですがS端子つきTVが最も鮮明な画像が楽しめます。RF端子のみのものは映りません。



CPS基板

アーケードゲームの雰囲気そのままのコントローラー
CPSファイター (スーパーファミコン用)

- このCPSチェンジャーは、CPS基板専用です。(他の基板をご使用の際のトラブルの責任は負えません。又、一部で販売されている他社の同種のアダプターは、今回発売のCPS基板にはセットができません。)
- これらのCPS基板は、CPSチェンジャー用に調整しておりますので、業務用にはご使用できません。
- 初回はCPSチェンジャーと基板はセット売りとなりますが、あとは基板のみの購入ができます。
- 万一、品切れの場合は、ご連絡差し上げます。

過去にゲームセンターで楽しんだ名作をもう一度プレイしてみたい…。しかしゲームセンターにはもう置いていない…。残念！という経験をお持ちのアーケードファンに朗報！カプコンがオリジナルに開発した「CPSチェンジャー」とCPSチェンジャー用に調整した下のタイトルの基板をお買い上げいただくご家庭のテレビでかつしの名作が楽しめます。アーケードの雰囲気そのまま楽しめるコントローラー(CPSファイター=スーパーファミコン用)を加えたトリプルセット、またCPSファイターをお持ちの方にはダブルセットを今回御用意いたしました。

次のタイトルを順次発売していきます。まとめて買えばお買い得です。(95年1月15日以後販売開始)

- 天地を喰らうII
- マッスルボマー
- キャプテンコマンドー
- ナイツ オブ ザ ラウンド
- マッスルボマーDUO
- カプコンワールド2
- ファイナルファイト
- ザ・キングオブドラゴンズ
- ストリートファイターII'

上記の内から、お好みのタイトルをお選び下さい。

- 1タイトルで **20,000円**
- 2タイトルで **38,000円**
- 3タイトルで **55,000円**

お申込の際
ご注意ください。

- ◆商品のお届けについて
- ◆商品のお届けは、お申込み承り後、約2～3週間でお届けします。(期日及び時間指定はできません。)
- ◆返品・交換について
- ◆商品の品質及び配送には万全を期しておりますが、商品が買っていない、破汚損などがあつた場合は、弊社の責任によって交換させていただきます。但し、お客様のご都合により返品される場合は到着後8日以内に(送料お客様ご負担)お願いいたします。

お申し込みは電話かFAXでどうぞ。

フリーダイヤル
0120-779-055 FAX06-203-9050

住所・氏名・年齢・職業・電話番号にご希望のセット(トリプルセットがダブルセットか)、またご希望タイトル名もハッキリお知らせ下さい。

代金決済方法：現金書留または代引き
代引きは商品をお宅まで配達し、その時点で引き換えに代金を支払っていただく方法です。現金書留は下記へお送り下さい。
〒541 大阪市中央区瓦町2丁目6番6号
ミラータワー内2F
カプコン通販係

トリプルセット
CPSファイター (スーパーファミコン用) + CPSチェンジャー (2P仕様のみ) + CPS基板 ストリートファイターII' ターボ = **39,800円** (送料・消費税込み)

ダブルセット
CPSファイター (スーパーファミコン用) をお持ちの方は
CPSチェンジャー + CPS基板 ストリートファイターII' ターボ = **34,800円** (送料・消費税込み)

●セット内容にはテレビは含まれておりません。

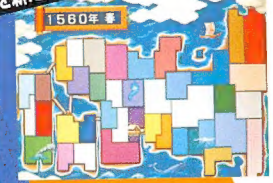
天下は
一夜
成るぞ



史実に基づく合戦をクイズで戦う合戦クイズモード



東北・九州を新たに加えた全40ヶ国版マップ



8人の武将ごとに異なるマルチシナリオシステム



戦いに有利な特殊能力を備えた新おてつきシステム



カプコン

前作から4年
あの「殿様」がパワーアップして帰ってきた!

殿様の野望2

全国版

TM

©CAPCOM 1991,1995 ALL RIGHTS RESERVED.

※画面は開発中のものです。

株式会社カプコン

アーケード営業統括部
アーケード西日本営業部 / 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
アーケード東日本営業部 / 〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

平成7年1月15日発行(毎月15日、30日発行)
第10巻第1号通巻第135号
昭和10年9月6日第3種郵便物認可

発行人 ● 加藤 博 編集人 ● 高橋 己代子
発行 ● 株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3289)9821

特別定価 550円(本体334円)送料140円

究極の3D格闘ゲーム

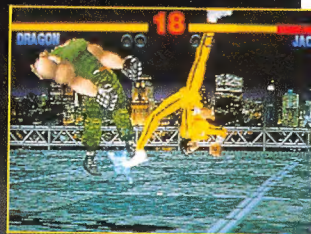
TEKKEN

The King of IRON FIST tournament battle, now KAZUYA bears a grudge against his father.

近日堂々登場

格闘ゲームファンに告ぐ これで勝たなきゃ話にならないぜ!

- ・ 抜群の操作フィードバック
- ・ 個性的な8人の格闘家
- ・ 格闘ゲーム初!視点切り替え機能付き!
- ・ 対コンピュータ時のマルチボス対戦可能!



※画面写真は開発途中のものです

namco © 1994 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

